■ 彼得·摩尔谈《光环3》、E3和PS3 ■ 索尼将在E3上提供PS3游戏试玩 ■ 《WE10》最新特性全面公开

# LEVELUP 游戏城寨

优惠价￥4.80元
2 LeveL
2006.4A

游戏/网络/音乐互动志

特稿
# 最终幻想历代记
FINAL FANTASY I - XII Simple Review

## Game Express

PS2 | 女神异闻录 PERSONA 3
伊利斯工作室 伟大的幻象
捉猴啦 百万猴子军
NDS | 新超级马里奥兄弟
PSP | 杀戮之心 便携版




**levelup私房话**
你能接受"姐弟恋"吗?

**烈舞阿婆**
levelup.cn动漫分版启动

**Web Show**
妻子·情人·红颜知己
三个上了天堂的女人
机战罗曼史——血染东方一片红

**动漫游**
阻碍人类发展的三大罪人

**美优馆**
荣仓奈奈

## UpGuide

PS2/最终幻想XII
PS2/皇牌空战 零 贝尔肯战役
PS2/真·三国无双4 帝国
NDS/银河战士Prime：猎人
GBA/公主联盟




**好文章可以用听觉来感受!**

01 星になる（《魔界战记2》主题曲）/02 Startin'（《新鬼武者 幻梦之晓》Opening）/03 Kiss me goodbye（《最终幻想XII》插曲英文版）
04 Rainy day（《新鬼武者 幻梦之晓》Ending）/05 Hopeless Resolution（《女神侧身像 雷纳斯》迷宫BGM）
06 奈落の底にある歪曲（《女神侧身像 雷纳斯》迷宫BGM）/07 City of Flowers（《战国无双2》战斗BGM）
08 Kawanakajima（《战国无双2》战斗BGM）/09 Mikatagahara（《战国无双2》战斗BGM）/10 Nagashino（《战国无双2》战斗BGM）
11 Osaka Castle（《战国无双2》战斗BGM）/12 Tadakatsu（《战国无双2》战斗BGM）/13 I Could Be The One（欧美流行推荐）
14 You（日韩流行推荐）/15 后悔让流星划过（佳文选读）/16 游戏对白赏析（《最终幻想XII》）/17 交响诗《希望》（《最终幻想XII》主题曲）

# 新作发售表

## 汇率 2006.03.25

| | |
|---|---|
| 100美元 | 803.38人民币 |
| 100日元 | 6.8100人民币 |
| 100欧元 | 961.67人民币 |
| 100港币 | 103.53人民币 |

## 网站调查 近两周发售的游戏中您比较期待哪几款？

| 名次 | 游戏名称 | 票数 |
|---|---|---|
| 1 | 最终幻想XII | 2286 |
| 2 | 皇牌空战 零 贝尔肯战役 | 1310 |
| 3 | 真・三国无双4 帝国 | 1235 |
| 4 | 绝体绝命都市2 ～被冰封的记忆～ | 755 |
| 5 | 真・三国无双 二度进化 | 603 |
| 6 | 银河战士Prime：猎人 | 491 |
| 7 | 大航海时代PSP | 391 |
| 8 | 分裂细胞：精华 | 294 |
| 9 | 火爆狂飙：复仇 | 277 |
| 10 | 信长的野望DS | 150 |

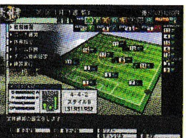
截止3月25日以前

## 近期PS2游戏推荐

在3月底我们将迎来三款不错的系列续作，有在系列十周年（近年好多个“十周年”哦）推出的《创造职业球会：欧洲冠军杯》，以欧洲五大联赛外加荷兰甲级联赛为舞台，定能让各位球迷期待；还有《王牌机师A・C・E 异世纪传说2》，继承了上代的优良手感后，又会给我们写什么新的惊喜呢？、另外还有《绝体绝命都市2 ～被冰封的记忆～》，本作在临场感上能够完全捉住玩家的心理，喜欢体验在绝境中生存的你，不要错过哦！而在4月11日还有劳拉在等着你一起去冒险！这位名满天下的传奇女性，又将带给我们什么样的刺激旅行？





## 近期PSP游戏推荐

3月30日PSP上同样会有几款不错的作品值得一玩哦，《火影忍者 究级携带版 无幻城之卷》的收集度和格斗的爽快感都相当高，《火影》迷们，别犹豫了！最新的《电车GO！ 口袋版 大阪环状线篇》也会让你随时随地体验驾驶电车的无限乐趣。而在4月11日的《赏金猎犬》也会是一款相当好玩的动作游戏，值得一试。




## 近期NDS游戏推荐



NDS上似乎很适合玩乱斗游戏呢，《罪恶装备：绝尘厮杀》和系列上任何一作都不一样，乱斗的形式，支持4人无线对战，利用NDS的双屏将战场分为4层，你可以选用自己喜爱的角色进行紧张激烈的大混战，还加入了多个与符合原作人物特色的迷你游戏，如果是“《GGXX》系列”的忠实FANS，一定不能错过！另外4月6日的《天诛 暗影》也会以一种新的游戏方式与玩家见面，不知游戏还会给人那种暗杀所带来的快感吗？

## 近期X360游戏推荐

拥有X360主机的男性玩家们，福音到了！相信任何一名男性玩家都会瞩目《摔角玫瑰XX》这款喷血之作吧？自创系统、新的战斗模式也将会给各位美女摔跤迷们带来新的体验，3月30日它终于要如期发售了，还等什么呢？



## 2006年3月29日－2006年4月27日

### PS2

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 29 | 创造职业球会：欧洲冠军杯 | プロサッカークラブをつくろう!ヨーロッパチャンピオンシップ | SEGA | SLG | 6800日元 |
| 30 | 王牌机师A・C・E 异世纪传说2 | Another Century Episode2 | Banpresto | ACT | 6980日元 |
| 30 | 黑猫 ～机械的天使～ | ブラック・キャット ～机械仕挂けの天使～ | Capcom | AVG | 6800日元 |
| 30 | 高机动幻想 绿之章 ～狼与少年～ | ガンパレード・オーケストラ 绿の章 狼と彼の少年 | SCEJ | AVG | 6800日元 |
| 30 | 忍道 匠 | 忍道 匠 | Spike | ACT | 3300日元 |
| 30 | 绝体绝命都市2 ～被冰封的记忆～ | 绝体绝命都市2 ～冻てついた记忆たち～ | IREM | AVG | 6800日元 |
| 30 | 伊苏V 失落的沙之王国 | イース5 LOST KEFIN, KINGDOME OF SAND | Taito | RPG | 5800日元 |
| 30 | 女生爱女生 初夏物语 | かしまし ガールミーツガール “初めて夏物 ”。 | Marvelous Interactive | AVG | 6800日元 |
| 30 | 新世纪福音战士 钢铁的女友 特别篇 | 新世纪エヴァンゲリオン 钢铁のガールフレンド 特别篇 | Bandai | AVG | 7800日元 |
| 30 | 魔炮使 黑姬 | 魔炮使い 黑姬 | Tomy | ACT | 6800日元 |
| 30 | IPGX | IPGX | Bandai | RAC | 6800日元 |
| 30 | 实战柏青嫂必胜法！我的天空 | 实战パチスロ必胜法！俺の空 | SEGA | SLG | 3800日元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 1 | 摩托GP4 | MotoGP4 | Namco | RAC | 49.99美元 |
| 4 | 盟军敢死队 打击力量 | Commandos Strike Force | Eidos | FPS | 49.99美元 |
| 5 | NBA篮球员：奇才 | NBA Ballers:phenom | Midway | SPG | 39.99美元 |
| 6 | 黑煞 | BLACK | EA Games | FPS | 4800日元 |
| 6 | 热血职棒球场2006 | プロ野球 热スタ2006 | Namco | SPG | 6800日元 |
| 6 | 职棒魂3 | プロ野球スピリッツ3 | Konami | SPG | 6800日元 |
| 11 | 古墓丽影：传奇 | Tomb Raider: Legend | Eidos | ACT | 49.99美元 |
| 13 | 罪恶装备 XX SLASH | GUILTY GEAR XX SLASH | SEGA | FTG | 4800日元 |
| 20 | 勇者斗恶龙 少年杨格斯与不可思议的迷宫 | ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思义のダンジョン | Square Enix | RPG | 6800日元 |
| 20 | 蔷薇少女 决斗圆舞曲 | ローゼンメイデン ドゥエルヴァルツァ | Taito | AVG | 6800日元 |
| 20 | 黄金骑士 牙狼 | 黄金骑士 牙狼（GARO） | Bandai | ACT | 6800日元 |
| 20 | 大神 | 大神 | Capcom | ACT | 6800日元 |
| 27 | 出云战记2 猛剑之闪记 | IZUMO2 猛き剑の闪记 | GN software | RPG | 6800日元 |
| 27 | 银河天使II 决对领域之门 | ギャラクシーエンジェルII 决对领域の扉 | Broccole | AVG | 6800日元 |
| 27 | 蔷薇树上蔷薇开 –Das Versprechen | 蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク –Das Versprechen | Interchannel | AVG | 6800日元 |
| 27 | SIMPLE2000系列 Vol.99 THE原始人 | SIMPLE2000シリーズ Vol.99 THE原始人 | D3 | SLG | 2000日元 |
| 27 | 世界足球 胜利十一人10 | ワールドサッカー ウイニングイレブン10 | Konami | SPG | 6980日元 |
| 27 | 2006FIFA世界杯 | 2006FIFAワールドカップ | EA Sports | SPG | 6800日元 |

### PSP

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 30 | 火影忍者 究级携带版 无幻城之卷 | NARUTO–ナルトー ナルティメットポータブル 无幻城の卷 | Bandai | FTG | 4800日元 |
| 30 | 电车GO！ 口袋版 大阪环状线篇 | 电车でGO!ポケット 大阪环状线篇 | Taito | SLG | 3800日元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 1 | 致命格斗：释放 | Mortal Kombat: Unchained | Midway | FTG | 39.99美元 |
| 3 | 战火兄弟连 | Brothers in Arms | Ubisoft | FPS | 39.99美元 |
| 6 | 交响诗篇 | 交响诗篇エウレカセブン | Bandai | AVG | 4800日元 |
| 11 | 赏金猎犬 | Bounty Hounds | Namco | ACT | 39.99美元 |

### NGC

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年4月 | | | |
| 13 | 大玉 | 大玉 | Nintendo | ETC | 6800日元 |

### GBA

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年4月 | | | |
| 6 | 光速蒙面侠 恶魔蝙蝠队的恶魔生活 | アイシールド21 DEVILBATS DEVILDAYS | Nintendo | SPG | 3800日元 |
| 20 | Mother3 | Mother3 | Nintendo | RPG | 4800日元 |

### NDS

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 30 | 阴山英男的IQ教师DS | 阴山英男のIQティーチャーDS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 30 | 神林式脑力开发法 右脑小子DS | 神林式脑力开发法 右脑キッズDS | IE Institute | ETC | 3800日元 |
| 30 | SAN–X梦幻乐园 在主题公园游玩吧 | SAN–Xドリームランド～テーマパークで ぼう～ | MTO | TAB | 4800日元 |
| 30 | 信长的野望DS | 信长の野望DS | Koei | SLG | 4800日元 |
| 30 | 魔界奇兵 卡尔迪亚的恶魔 | メルヘヴン カルデアの悪魔 | Konami | A・RPG | 4980日元 |
| 30 | 异度传说 I・II | ゼノサーガ I・II | Namco | RPG | 4800日元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 3 | 罪恶装备：绝尘厮杀 | Guilty Gear: Dust Strikers | Majesco | FTG | 39.99美元 |
| 3 | Top Spin 2 | Top Spin 2 | 2K Sports | SPG | 39.99美元 |
| 6 | 安琪莉可二重奏 | アンジェリーク デュエット | Koei | SLG | 4800日元 |
| 6 | 水果村的动物们2 空中的水果乐园 | フルーツ村のどうぶつたち2～お空のフルーツランド～ | TDK Core | SLG | 4800日元 |
| 6 | 天诛 暗影 | 天诛 DARK SHADOW | From Software | ACT | 4800日元 |
| 20 | 触摸侦探 小泽里奈 | おさわり探偵 小泽里奈 | Success | AVG | 4800日元 |
| 20 | 传说的斯塔菲4 | 传说のスタフィー4 | Nintendo | ACT | 4800日元 |

### Xbox

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年4月 | | | |
| 4 | 盟军敢死队 打击力量 | Commandos Strike Force | Eidos | FPS | 49.99美元 |
| 5 | NBA篮球员：奇才 | NBA Ballers:phenom | Midway | SPG | 39.99美元 |
| 11 | 古墓丽影：传奇 | Tomb Raider: Legend | Eidos | ACT | 49.99美元 |

### X360

| 日期 | 译名 | 原名 | 发行商 | 类别 | 价格 |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2006年3月 | | | |
| 30 | 摔角玫瑰XX | ランブルローズXX | Konami | SPG | 6980日元 |
| 30 | 战地2 现代战争 | バトルフィールド2 モダンコンバット | EA Games | | 6800日元 |
| 30 | 拳击之夜3 | ファイトナイト ラウンド3 | EA Games | SPG | 6800日元 |
| 30 | OverG | オーバーG | Taito | SLG | 6800日元 |
| 30 | 便利店200X | ザ・コンビニ200X | Hamster | SLG | 5800日元 |
| 30 | 机兽新世纪InfinityEX NEO | ゾイドインフィニティEX NEO | Tomy | FTG | 6800日元 |
| | | 2006年4月 | | | |
| 3 | Top Spin 2 | Top Spin 2 | 2K Sports | SPG | 59.99美元 |
| 6 | 职棒魂3 | プロ野球スピリッツ3 | Konami | SPG | 6800日元 |
| 11 | 战地2：现代战争 | Battlefield 2: Modern Combat | EA Games | FPS | 59.99美元 |
| 20 | 九十九夜 | NINETY–NINE NIGHTS | Microsoft | ACT | 6800日元 |
| 20 | 最终幻想XI | ファイナルファンタジーXI | Square Enix | MMO | 7800日元 |
| 27 | 2006FIFA世界杯 | 2006FIFAワールドカップ | EA Sports | SPG | 6800日元 |

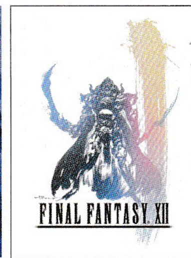



01 星になる（《魔界战记2》主题曲）
02 Startin'（《新鬼武者 幻梦之晓》Opening）
03 Kiss me goodbye（《最终幻想XII》插曲英文版）
04 Rainy day（《新鬼武者 幻梦之晓》Ending）
05-06 《女神侧身像 雷纳斯》迷宫BGM
07-12 《战国无双2》战斗BGM
13 I Could Be The One（欧美流行推荐）
14 You（日韩流行推荐）
15 后悔让流星划过（佳文选读）
16 游戏对白赏析（《最终幻想XII》）
17 交响诗《希望》（《最终幻想XII》主题曲）












COVER STAFF

封面：最终幻想XII 裁判长 ILLUSTRATIONS:Kazuya

Level 2

2006.4A

LEVELUP 游戏城寨

策划：levelup.cn 制作：《游戏城寨》编辑组
电话/传真：0931-4863066
读者服务：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱 邮编：730010

# CONTENTS
# 目录



声 明

1.《LEVELUP 游戏城寨》所有内容均由levelup.cn授权提供。
2. 稿件相关事宜请到levelup.cn的如下网址提交相关资料：http://www.levelup.cn/levelupbook
3.《LEVELUP 游戏城寨》编辑组对以上条目拥有最终解释权。

健康游戏忠告：抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。注意自我保护，谨防受骗上当，适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。合理安排时间，享受健康生活。




# 2006 游戏开发者会议

WHAT'S NEXT GDC.06

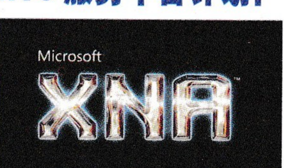
游戏开发者会议，全名The Game Developers Conference，简称GDC。是由PC、电视、手机、街机等游戏开发商、发行商、运营商组织并以业界交流为目的的官方商业活动。是一年一度的全世界游戏产业的专业盛会。每年都能吸引数以万计的参与者，是全球的开发人员交换想法、拓展人际网络、讨论游戏业发展方向的良机，同时也是各个游戏厂商展示新硬件、软件、开发工具和服务的最佳时机。这次，levelup为各位玩家带来了2006年GDC会议的详细报道，下面就让我们一起走进GDC的会场来看看各大厂商又有什么最新举动吧。

## 微软公开跨平台工作室系统XNA，同时宣布启动Xbox Live服务平台计划！

早在2004年的游戏开发者会议上，微软副总裁J Allard就曾透露过一个有关一步到位的"跨平台发展"结构的解决方案，这个方案将把PC、Xbox和Xbox360软件的开发工作有机地统一起来，而这种统一的基础就是从C++语言进化而来的C#编程语言。

然而在此之后，XNA工作室计划却在业界沉寂了几年的时间而未能露面。3月21日，微软在2006 GDC上终于又公布了有关XNA工作室的最新消息。这次微软公开的主要内容是统一开发技术的前瞻及一些有关XNA系统的重要构成。这当中涉及到XNA的雏形以及一种能够对游戏开发渠道进行综合协调、调试和最终优化的应用软件的开发。

"开发人员需要一种更有效率的途径来制作游戏及管理产品开发进程。"微软游戏开发部主管Chris




Satchell在发言中表示："有了XNA工作室系统，实现主流开发商与那些极具创造力的小型独立开发团体的全面且更有效率的合作将不再是梦想。"

除了XNA系统以外，微软还在本次GDC上宣布将启动Xbox Live服务平台计划（Xbox Live Server Platform）。微软宣称，通过这个平台，软件开发者将可以建立独立于Xbox Live以外的属于自己的后台服务。据悉，这种服务的开发工具将属于下一代Xbox软件开发工具包的一部分，目前预定于今年5月对外公布。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 当时看XNA效果显著，没想到现在才又有消息，它实现的各种效果看来很不错。（by 3楼）

**评论2** 一台优秀的主机也需要一个完美的开发工具！（by music.snake）

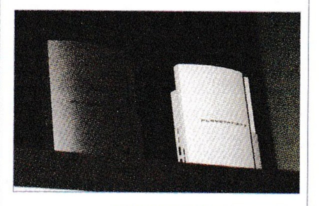
## 索尼展示多款PS3游戏影像 E3展上将提供PS3游戏试玩！

索尼全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison在游戏开发者会议3月23日的会议上宣布，PS3将于今年11月初在日本、美国和欧洲全球同步上市。尽管这个消息在前不久已经得到了初步确认，但这次与以往不同的是，我们终于有机会能接触到PS3的游戏了。

Phil Harrison在GDC上做了名为"PS3将超越传统游戏领域！"的演讲，同时公布了一段精彩的高质量即时演算的游戏画面，这些游戏包括《战鹰（Warhawk）》、《Resistance：Fall of Man》（原名为《I－8》）、《Motorstorm》、《天堂之剑（Heavenly Sword）》以及一款《SongStar》系列的次世代音乐游戏，甚至还包括一款全新的《瑞奇与叮当（Ratchet & Clank）》系列的作品。

而最令广大玩家欣喜的就是，索尼确认将在今年的E3游戏展上提供以上所有这些PS3游戏试玩，这个消息是由SCE Incognito Studios的Dylan Jobe宣布的。玩家们终于可以在即将于5月举办的E3游戏展上体验到这些PS3游戏，这也意味着PS3硬件的最终形态即将被公之于众。同时，PS3使用的软件工具开发包也将在E3上亮相。

另外，索尼在GDC上还确认，前不久曾因资料被泄露而引起广泛关注的《战神2》将确定在PS2上发售。这个消息是由《战神》的制作人David Jaffe宣布的，同时还公布了一段游戏影象，遗憾的是由于这次GDC会议对于任何照相器材和录音设备都有严格的控制，所以目前还没有太多的有价值的照片或影象可供参考。



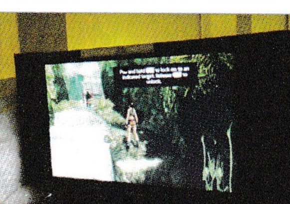
**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 说真的第一次公布PS3主机样子的时侯我差点看成台打印机！－＿－说真的以索尼的半岛体技术加上完美的工业设计，这样的PS3还没有PS2好看！希望在手柄改良期间也多考虑考虑主机的机身设计！（by music.snake）

**评论2** 狼曰：什么时候让咱们看看视频啊！不过我觉得PS3比PS2要好看些，但是没有PSTWO好看，因为我觉得PS3的圆滑的设计比PS2的方体设计好些，不过这是见仁见智的吧！（by 忘忧ぁ狼）

## 微软召开Xbox 360春季展示活动 现场提供多款新作试玩！





在世界最大规模的游戏开发者会议Game Developers Conference 2006召开的第二天，微软公司在圣弗朗西斯科的'The Supper Club'召开了'Xbox 360 Spring Showcase Event'。

活动中提供了共30个试玩台，其中包括即将于春季发售的Xbox 360游戏软件，以及Xbox Live Arcade游戏。微软副总裁彼得·摩尔、Microsoft Game Studios的Shane S。Kim等亲临活动现场。

现场提供的可以试玩的新作如下：

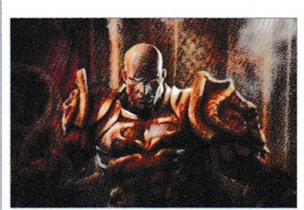
《僵尸围城》DEADRISING(CAPCOM)
《战地2：现代战争》Battlefield 2：Modern Combat(EA)
《火爆狂飙 复仇》Burnout Revenge (EA)
《上古卷轴4：湮灭》The Elder Scrolls IV：Oblivion(Bethesda Softworks/2K Games)
《幽灵行动：尖峰战士》Ghost Recon Advanced Warfighter(Ubisoft)
《古墓丽影：传奇》Lara Croft Tomb Raider：Legend(Eidos)
《黑道圣徒》SaintsRow(THQ)
《重装英豪》The Outfit(THQ)
《顶级网球2》Top Spin 2(2K Sports)
《九十九夜》NINETY-NINE NIGHTS(Microsoft)

另外，作为Xbox Live Arcade游戏，《街头霸王II' HYPER FIGHTING（日版名为街头霸王II' TURBO）》等游戏也可以在现场进行试玩。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 虽然XB360的游戏大多不符合亚洲人口味，但看在老比尔的份上顶一个，毕竟都这么努力在做了（by 4楼）

# 《战神2》最新信息发表！震撼游戏影像公开！



前不久因开发情报被泄露而引起轩然大波的PS2动作游戏《战神2》现在有了新消息，3月23日，索尼在GDC（游戏开发者会议）上公布了《战神2》的最新影象，《战神》的制作人David Jaffe同时还确认《战神2》将确定在PS2上发售。

David Jaffe在发言中并没有直接透露之所以在PS2而不是在PS3上推出《战神》的续作的原因，而是半开玩笑的说PS3在表现人物的性感画面时效果不够理想，他的话顿时引起了全场哄堂大笑。

Jaffe接下来为观众播放了一段提前录制好的《战神2》的游戏影象。在开始的部分，奎托斯首先非常轻松地杀死了一只怪兽，然后他使用一种类似于鞭子的"链刀"从一个地方荡到另一个地方，接着演示了一段奎托斯一边小心躲避敌人的攻击一边通过一座悬于高空中的窄桥的画面。

在战斗方面，与前作强调杀敌时的方法和技巧性相比，《战神2》明显更注重战斗的爽快感，游戏画面十分火爆甚至可以说是血腥。开始，奎托斯先是从地上捡起了一条类似于野猪腿的东西，然后就开始大口的咀嚼起来。接着，我们的战神与地狱犬Cerberus展开了战斗，奎托斯飞速上前抓住了Cerberus三只头中的一只，只见他用尽全力一扭，Cerberus的脑袋就应声落地了，接着迸发出的鲜血几乎溅了在场每个人一身。

然后，奎托斯将面对身高数倍于自己的一只巨大独眼巨人的攻击。我们的英雄一边躲避攻击一边等待时机，只见他瞅准了一个空隙跳上了巨人的膝盖并一刀刺入了这个怪物的胸膛，这还不算完，奎托斯又借势爬上了巨人的头顶对准巨人的眼睛又是致命的一刀……

最后也是最精彩的部分，是奎托斯与一只巨大狮鹫兽战斗的场面，他骑在怪兽的身上穿梭于云层之间，在他最终制服狮鹫兽之后，奎托斯砍下了它的翅膀，接着令人震撼的游戏LOGO打出，观众立刻爆发出一片欢呼声。

这次公布的故事只是一个简要的大纲，但从播放的影象来看，《战神2》比前作更加火爆刺激，战斗场面也更吸引人，肯定不会辜负广大玩家的期望。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 我想索尼本来也想在PS3出《战神2》，但考虑到PS3这么晚出很难有高素质游戏牵制360所以才出此下策继续在普及率最高的主机PS2上出！对我们PS2老玩家是一个最大的惊喜！（by 63楼）

**评论2** 啊！战神太强了！DANTE要是和他单挑！你们说谁会比较厉害？（by dante）

# "游戏开发者选择奖"评选结果揭晓 《旺达与巨像》勇夺四项大奖

随着游戏开发者会议的召开，本届"游戏开发者选择奖"评选结果于美国当地时间3月22日晚上（北京时间3月23日）公布，原本外界夺冠呼声最高同时也是年度DICE最佳游戏奖得主的《战神》这次并没有受到胜利女神的垂青，在众多被提名奖项的评选中均败给了同属SCE门下的动作游戏《旺达与巨像》。

这款由SCE经典游戏《ICO》的制作小组开发、由SCE发行的动作游戏击败了他的美国对手，一举夺得包括最佳视觉效果艺术、最佳游戏设计、最佳角色设计和最重要也是最有价值的2005年最佳游戏在内的4项大奖。

另外，当天的另一位大赢家当属游戏界老牌制作人Tim Schafer。他的Double Fine Productions公司获得了最佳游戏工作室奖，该工作室的第一款游戏《脑行员（Psychonauts）》则获得了最佳游戏创作奖。

最佳游戏奖：《旺达与巨像》（Sony Computer Entertainment 制作）
其他提名游戏：《动物之森》、《战神》、《吉他英雄》和《电影》
最佳音乐效果奖：《吉他英雄》（Harmonix Music Systems/RedOctane 制作）
其他提名游戏：《使命的召唤2》、《Electroplankton》、《战神》和《哥谭赛车计划3》
最佳角色设计奖：《旺达与巨像》（Sony Computer Entertainment 制作）
其他提名游戏：《恶棍都市（City of Villains）》、《战神》、《奇异世界（Oddworld：Stranger's Wrath）》和《Psychonauts》
最佳游戏设计奖：《旺达与巨像》（Sony Computer Entertainment 制作）
其他提名游戏：《动物之森》、《战神》、《任天狗》和《Psychonauts》
最佳技术奖：《任天狗》（任天堂制作）
其他提名游戏：《战地2：现代战争》、《吉他英雄》、《哥谭赛车计划3》、《旺达与巨像》
最佳视觉效果艺术奖：《旺达与巨像》（Sony Computer Entertainment 制作）
其他提名游戏：《战神》、《哥谭赛车计划3》、《生化危机4》、《块魂》
最佳游戏创作奖：《Psychonauts》（Double Fine Productions/Majesco Entertainment 公司制作）
其他提名游戏：《自由武力VS第三帝国》、《战神》、《靛青预言》和《翡翠帝国》
最佳游戏工作室：Double Fine Productions（《Psychonauts》）
其他提名工作室：ArenaNet制作室（《吉他英雄》）、New Crayon Games工作室（《Bonnie's Bookstore》）、TellTale Games工作室（《骨头》）、Wideload Games工作室（《僵尸斯塔布斯》）
最佳创意奖：《任天狗》（任天堂制作）
其他提名游戏：《吉他英雄》等

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 狼曰：旺达有这个成绩是应该的，但是战神一个奖都没有就显得……（虽然都是SCE的），不过怎么得奖的都和动物有关？呵呵！（by 忘忧ぁ狼）

**评论2** 汪达要玩的人才会有感觉，看的话，要是看那剑捅下去啊～～那个儿童不宜啊！《生化4》不如《战神》好玩？！也许吧，我是觉得要是用鼠标的话命中率起码会高50%（保守估计）至少对于在电脑上玩惯鼠标fps的人来说是这样的。（by 不敢买索尼货～）

# 任天堂与SEGA、HUDSON合作 为革命提供MD、PCE游戏下载！

3月24日，任天堂社长岩田聪在美国召开的游戏开发者会议中发表了题为"Disrupting Development"的演讲，演讲中岩田聪宣布了与SEGA公司以及HUDSON公司的合作。




众所周知，任天堂公司的次世代主机"革命"将提供任天堂公司自家过去主机上推出的游戏的下载服务，而通过与这两家公司的合作，玩家可以通过革命主机下载SEGA公司的MD主机以及HUDSON公司的PCE（与NEC公司共同开发）主机上的游戏。虽然岩田聪表示并不是这些老机种上的所有游戏都能够下载，但通过任天堂以外的公司的加盟，革命的下载服务将会变得与iTunes服务十分类似。

另外，在演讲开始之前，现场的大屏幕中打出了一个从未见过的标志——"Nintendo GO"，而且在发放的小册子上也标有这个标志，虽然目前这个标志的真正身份不明，但业内人士推测，这或许就是"革命"主机的真正名称。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 任天堂果然实现了MD和PCE的下载了啊，感动啊！（by YoungKi.）

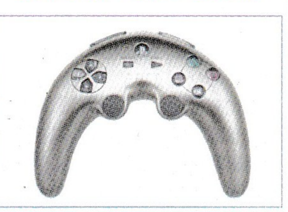
**评论2** 希望GO不是主机名！因为主机名长度和主机成功度成正比！偶是任饭！（by nintendo_zero）

# PS3手柄进行重新设计 所有PS3游戏都对应硬盘！

SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison于GDC 3月23日会议之后，接受了部分记者的采访，在采访中他就PS3硬盘和手柄等外界普遍比较关心的问题回答了记者提问。

关于PS3是否会配备硬盘的问题，Harrison表示："作为软件工作室的负责人，我不想过多的谈论硬件的问题，但我可以肯定的说，所有的开发商制作的PS3游戏都支持硬盘功能，因此所有PS3游戏都对应硬盘。"

关于另外一个玩家关心的问题：手柄，在此次GDC会议上并未与PS3主机一起被展出，当记者问到最近发生的索尼在与Immersion公司的侵权案件中败诉的事件是否会影响PS3手柄的开发时，Harrison坚决予以否认，他表示："这次没有展出



PS3手柄与Immersion公司没有任何关系，在本届E3展上PS3手柄一定会亮相。"

尽管他没有详细描述，但他似乎暗示PS3的手柄与之前相比已经做过重新设计，这也与外界猜测的结果基本吻合。但根据目前索尼的官方态度来看，曾经展出过的手柄只是一个模型，真正的最终设计恐怕只有等到E3才会揭晓。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 怎么改啦，不能当回旋镖用了，其实这个造型8错，在游戏玩的火的时候，扔向电视机，在别人打扰你玩游戏时，扔那人还能马上收回来继续玩，多方便啊！（by 13楼）

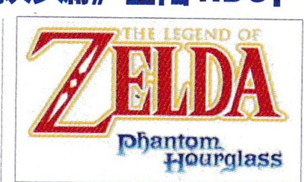
# 任天堂公布《塞尔达》系列新作

## 《塞尔达传说 幻影沙漏》登陆NDS!

任天堂社长岩田聪于3月24日的GDC上发表演讲时透露，将会有一款全新的《塞尔达传说》系列游戏登陆任天堂掌机NDS，这款新作的名字是《塞尔达传说 幻影沙漏》，初步预定在今年年底正式推出，这也是该系列首次登陆NDS。

在操作方面，NDS的触控笔似乎又有了新玩法，比如在屏幕上画出一个沙漏来打开门，为航行在海上的船指引航向，以及用触控笔写出各种数字（目前还不清楚这些数字的用途）。另外，游戏中玩家还可以利用触摸屏来操纵类似"回旋镖"等类型的武器来攻击敌人。

《塞尔达传说 幻影沙漏》的画面与《塞尔达传说 风之杖》类似，充分借鉴了3D卡通渲染风格，游戏画面十分精美。玩家可以通过NDS下屏幕来进行游戏，上面的则显示当前地图，但有时这二者也可能会对调。本作在解迷探险方面与前作风格类




似，玩家要探索阴暗的地牢，打击不同颜色的按钮来触发机关。

在本次GDC公开的影象中除了林克以外，曾在《塞尔达传说 时之笛》中登场的可爱精灵Navi也一同亮相，她在游戏中将为林克指示攻击的目标。另外，演示影象中还公开了一场林克与一只章鱼外型的BOSS的对决，这只巨大的BOSS会一直趴在NDS上面屏幕中的一堆柱子上面，林克要在下面的触摸屏向上投掷飞镖攻击设法把BOSS从上方击落，当BOSS落到下面的触摸屏时，就是给BOSS致命一击的好机会。另外，游戏中还有一段林克在海上驾驶着船只并用一门大炮与敌人战斗的场景。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 别逼我买NDS，看到《ZELDA》视频居然热泪盈眶。《ZELDA》真神作，之前还比较犹豫，这下砸锅卖铁也要买（by 46楼）

**评论2** 看样子NDS的王朝即将开始了，《任天狗》一个满分，《幻之沙漏》一个满分两个了，革命才出的时候又有《黎明公主》一个满分，老任有望再度崛起啊！（by YoungKi.）

**评论3** 呵呵，连我这个没玩过《ZELDA》的人看了也爱上了，确实很强。动作非常的细腻，流畅，舒服。太强了。（by jiamanai）

# 微软公布Xbox 360专用数码摄像头

## 各项功能指标全面公开

前不久，微软曾经召开过一个小型会议，初步展示了有关Xbox360专用摄像头在连线游戏和视频聊天等方面的应用。现在，微软又进一步透露了关于这种外接设备的更加详细的信息。

3月24日，微软在GDC会议（游戏开发者会议）上向与会的游戏开发商们分发了一本有关Xbox360专用摄像头产品性能介绍的小册子。根据这本小册子的介绍，这种摄像头最显著的特点就是可以实现即时的动态画面捕捉，同时玩家还可以把这些画面应用到游戏中去。

根据微软的介绍，这种摄像头将为游戏开发者的想象力和创造性提供最大限度的发挥空间，同时也能让玩家在游戏中体验到个性化设计和在线交流所带来的前所未有的新奇体验。另外，微软还透露这种摄像头将能够兼容目前所有版本的Xbox360主机。

以下是这种摄像头的各项指标：

1) USB 2.0 传输接口
2) 接近DV拍摄效果的影象质量：640x480分辨率下每秒速度为30桢
3) 可拍摄高清晰度图片：静态画面可以达到1280x980的分辨率(1.3 Mp)
4) 可手动调节焦距：2英尺－无限大
5) 取景器范围：43度
6) 图象操作面板
7) 数码聚焦、自动暴光、白平衡、伽玛值修正、锐利效果
8) 9英尺长连接线(1英尺=0.3048米)
9) 高质量头戴式耳机



**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 微软的野心不单单只是游戏业的涉及，它更大的目标是垄断整个游戏业的网络标准，只要能达到这个目标对于微软来说就是赢得了这次的战争！Xbox其实只是Live的一个试金石而已，真能为微软创下品牌效应的其实是Live！（by music.snake）

# PS3麻烦不少，Xbox360供不应求

## 彼得·摩尔谈《光环3》、E3和PS3!

在游戏开发者会议2006中，微软副总裁彼得·摩尔接受了记者采访。采访中彼得·摩尔谈及了Xbox360大作《光环3》的近况，以及对手索尼的次世代主机PS3和E3展的情况。

彼得·摩尔表示："我们现在还没有正式公布任何有关《光环》系列游戏新作的消息。Bungie工作室现在正在进行紧张忙碌的开发工作，这是一个非常敬业的团队，因此我相信在今年，我们将能够向玩家展示Bungie一直以来的工作成果。虽然我无法透露具体的时间或是事件，但毫无疑问的是所有的工作成果将会体现在游戏的热销上，而《光环》就是其中之一。除此之外，还包括《战争机器（Gears of War）》、《镇压(Crackdown)》、《Mass Effect》和《Too Human》。在今年的E3展上玩家将有机会亲身体验《战争机器》带来的震撼，这款游戏将在今年上市。"

关于E3和索尼的PS3彼得·摩尔表示："E3将是今年暑假的重头戏，我们将会象以往一样全力以赴。与往年不同的是，今年的E3将会是最有看头的一年。我们的目标就是推出令人震撼的新作，要知道今年6月我们可是要累计发售80款Xbox360新游戏的。

对于索尼，坦白地说去年的E3展上他们提供了大量的高质量影象和CG，但尽此而已。这让人不得不怀疑索尼迟迟不愿提供PS3游戏试玩的真正动机是什么，也许是他们感到了提供试玩可能带来的困难和压力而放弃了这个念头，谁知道呢，很明显他们应该是遇到了棘手的麻烦。而我们的问题就是现在如何尽快解决Xbox360热销而带来的产品供不应求。

索尼要面临许多挑战，首当其冲的就是如何将PS3顺利推出并实现全球同步发售；而我们同样面临挑战，虽然我们的新主机已经上市有一段时间了，而且已经有数以百万计的玩家购买了Xbox360，但我们仍必须满足不断增加的市场需求，我们还要不断地推出更多的新游戏和新服务。到本月底我们的产品和服务将会遍及全世界30多个国家和地区，因此我们现在的首要目标就是全力以赴进行生产以满足消费者的购买欲望。而索尼现在需要担心的是如何能顺利推出主机、如何将产品运往主要市场、如何拓展销售领域、如何推广蓝光光盘等等……索尼虽然拥有一群天才，但他们有一大堆的问题要解决，我们可以踏踏实实地睡觉，因为我们的问题只是如何增加Xbox360的产量。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 连老任的革命都不谈一下，看来XBOX360和革命并不冲突啊。XBOX360在日本都没有人要的，欧美都难买，差距太大了。（by 真东方之子）

# PS3将属于全球玩家!

## PS3游戏没有地域限制!



SCE全球游戏开发制作公司总裁Phil Harrison在GDC上发表演说后，又单独接受了一些有影响力的媒体记者的采访。在采访中Harrison透露了一个惊人的消息：PS3游戏将不再有地域限制。

事实上这一举动并非难以预料，在此之前索尼就曾提出过取消PS3游戏的区位码限制（最新版本的PSP系统没有为游戏设置区位码，但这与完全无区域限制的游戏开发有所不同）。索尼寄希望于使用这种无区域限制系统来抵制盗版的泛滥，一部分玩家为了能玩到自己喜欢的游戏而对芯片进行了无区域限制改装，这样做虽然有一定的合理性但同时也给盗版商留下了可乘之机。此外，这种无区域限制系统也使得游戏开发者可以在全世界范围内同时发售一款游戏而不再受所谓日版或美版的限制。由于先前索尼曾表示蓝光光盘将可以同时支持多种语言，因此PS3游戏的完全无区域化也是很有可能的。

目前实现PS3游戏无区域化的唯一障碍就是各个国家和地区电视机制式不统一的问题。比如说一个PAL制（德国、英国、新加坡、中国等国家目前广泛使用的制式）的PS3游戏将无法在NTSC制式的电视机上播放，现在索尼还没有透露将如何解决这一问题。幸运的是，使用HDTV的用户将不必担心这一问题。

**LEVELUP 网友评论**

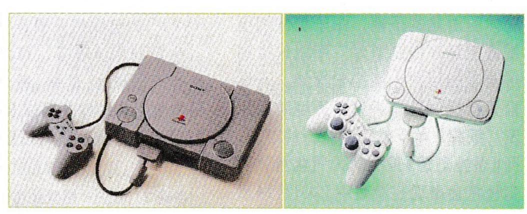
**评论1** 这有何用？我们现在用IC，哪个不是全区？如果有足量的（也不奢望大量）汉化作品，就无条件支持。（by 13楼）

**评论2** 要是真能做到的话对广大玩家来说是天大的福音（by 18楼）




TEXT BY 风间仁

## 一个时代的终结：
## 索尼将停止PS和P S O ne主机的生产！



就在PS3发售前夕，电子游戏业巨人索尼突然宣布，公司将停止曾帮助索尼坐上游戏业头把交椅的最大功臣——PS和PSOne主机的生产工作。

1994年12月，索尼凭借PlayStation主机成功打入家用游戏机市场并一举成为业界领头人，转眼11年过去了，PS和PSOne的主机销量已经突破一亿台大关。现在索尼宣布PS主机将退出历史舞台，但索尼新闻发言人表示，PS和PSOne主机的停产并不意味着PS时代的终结，PS的硬件和软件现在依然在全世界范围内销售。

就算是PS主机和游戏真的退出游戏市场，玩家们也完全不必担心以后会玩不到PS时代的经典游戏，众所周知，在前不久的PlayStation Business Briefing 2006上，索尼社长久多良木健宣布将提供PS游戏下载服务，PSP玩家可以在掌机上体验PS游戏的乐趣，虽然具体的细节目前还没有公布，但索尼透露这种服务有望在今年年底推出。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** ありがとう！PS！ さようなら！PS！（by 永远支持PS）

**评论2** PS老大，您的孙子PS3也快要诞生了，您也可以安心地走了。（by capcomchen）

**评论3** 我只能说感谢这个神圣的主机给我带来的无限快乐，帮我渡过了一段最困难的时光，在此，献上本人最崇高的敬意。（by 迟悦翩风）

## EA公布《战地》系列最新作
## 《战地 2142》登场



EA公司宣布，由瑞典制作公司Digital Illusions开发的人气FPS游戏《战地（Battlefield）》系列最新作《战地 2142》，预定于2006年秋季发售，目前公开的对应机种为PC。

《战地 2142》是描写发生在近未来的故事。2142年世界将再次进入冰河时期，地表被厚厚的冰层所覆盖，资源变得十分匮乏，但是数量已经急剧减少的人类仍然继续自相残杀着。玩家将作为欧洲联合或者亚洲联合中的一员，参与这场战斗。《战地 2142》将支持最多64人的组队战。

游戏中将有高科技冲锋枪、掩护装备、哨戒炮、EMP手榴弹等武器登场，并将可以使用战车、战斗机甚至巨大的机器人进行战斗。

Digital Illusions的制作人Sean Decker表示："初次以近未来为舞台的《战地 2142》将会颠覆所有的战争规则，提供前所未有的新体验。"

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 1942、1972、2012、2142……感觉下回应该是和《帝国》、《文明》一样有不同时代的武器混战的版本了，d制作组在EA的调教下确实很能量产啊（by 13楼）

**评论2** 感觉和《战地2》的画面在一个层次上，不过《战地2》能效果全开也很不错了，360版的战地貌似只支持24人对战，所以是鸡肋.（by 6楼）

## 《铁拳 暗之复苏》最新情报
## 游戏模式全面公开！




**【网络（NETWORK）】**



利用PSP的无线通讯机能进行联机对战，当然对战必须要有两台PSP主机和两盘《铁拳DR》游戏才行。

**【铁拳道场(TEKKEN DOJO)】**



这是利用三岛财阀所拥有的岛屿作成的修炼设施。在'铁拳道场'中玩家可以与从全世界中收集而来的格斗家数据作成的角色进行对战，目标是在所有道场中获得第一，进而成为'铁拳王'。该模式是从'入门'的道场的最下位开始，通过比赛提高名次，当在该道场达到第一名时便可以向下一个道场进发。

**【快速对战(QUICK BATTLE)】**



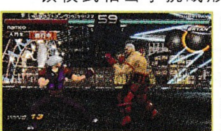
在'快速对战'模式中，玩家可以与电脑进行1对1的'VS CPU'对战，也可以进行最多8对8的组队战。

**【街机模式(ARCADE BATTLE)】**

与自己段位相近的对手进行战斗，胜利后将获得金钱，并累计经验值以提升自己的段位。



**【攻击（ATTACK）】**



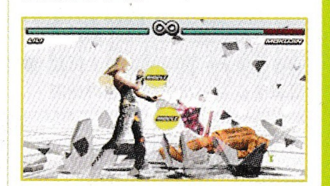
该模式相当于挑战形式的模式，其中分为3种类型：挑战以最短时间打败对手的TIME ATTACK模式；以一定的体力挑战最多能击倒多少对手的生存模式；在一定时间内根据给予对手的伤害量获得赏金的淘金模式。

**【故事（STORY BATTLE)】**

根据各角色的故事进行战斗的模式。

**【练习（PRACTICE)】**

玩家可以在练习模式中对招式、连击进行练习。



**【剧院（THEATER)】**



与PS2版《铁拳5》相同的模式，可以对影像及音乐进行鉴赏。

**【个人档案（PROFILE)】**



在这个模式中玩家可以对名称进行变更，还可以使用金钱为角色购买饰品并进行装备。另外还可以阅览游戏中获得的最高分数以及对战的胜率。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** NDS上公布《ZELDA》了！PSP必须加油了！这游戏只要操作过关就应算是掌机上的完美游戏！不是吗？真希望马上发售啊！DS饭对这游戏应该没什么意见要发表了吧？（by 19楼）

## Xbox360破解危机警报解除，微软否认遭受盗版侵害的可能

就在上周，某电脑黑客组织在网络上公开宣布，他们已经成功破解了Xbox360"牢不可破"的神话，并公布了一段让Xbox360成功识别出一张《哥谭赛车计划3》的刻录盘的影象。这一消息一经传出立刻引起了轩然大波。

公布该影象的黑客组织代表公开表示，他们进行破解的主要目的是出于好奇心和好胜心，他们想要挑战微软的神话并向世人证明他们的能力。另外他们还声明，不会将此破解出卖给任何人或将其用于盗版等非法用途。另外他们也提醒说，这项工作对Xbox360主机可能带来致命的伤害，因此"除非你知道自己在干什么，否则不要轻易尝试"。

这一破解风波也立刻引起了微软的高度重视，但对于Xbox360的安全性，微软充满了信心。微软官方在Gamerscore的博克上发表评论表示："Xbox360的核心安全系统并未遭到破解，但根据传闻光驱和主机之间的鉴定协议可能受到了侵害，这可能会让某些盗版商有可乘之机。"

但微软同时宣布，"我们的安全部门也注意到了这一问题，现在我们正在进行深入的调查。Xbox360在一开始设计的时候就具备了升级的能力，因此我们已经作好了一切准备，随时可以应对任何针对Xbox360的违法侵权行为。"

最后微软还提醒："大家要知道，微软为了让玩家体验到一流的游戏付出了大量的人力和财力。正版的Xbox360游戏可以为玩家提供他们所期望的可靠、安全和精彩的游戏体验。我们也为此和许多大型的企业合作以提供优质的产品和服务，因此我们强烈反对所有企业或个人以任何方式对Xbox360主机进行改造。"



**LEVELUP 网友评论**

评论1　还是正版好，出了问题也可以理直气壮地投诉，让玩家成为正儿八经的消费者，而不是任JS宰割的傻孩子（by 17楼）

评论2　大家不如祈望有正式代理加入吧！就像香港，GAME价格都颇OK！（by levelupupupup）

## SQUARE ENIX与松下合作开设电视用游戏网站！

松下和SQUARE ENIX在"T NAVY"(※注)上共同开设游戏综合网站"Play on Living"

松下电器公司和SQUARE ENIX公司宣布，将从3月24日开始合作开设能够在电视上轻松体验游戏的游戏综合网站"Play on Living"，这是一个基于"T NAVY"电视上网服务的游戏内容网站。

"Play on Living"将提供各年龄层玩家喜欢的游戏，无论儿童还是成年人都可以在"T NAVY"上轻松地体验游戏的乐趣。由于能使用电视遥控器来控制游戏，所以未接触过游戏的用户也能轻松操作。开设当天会提供脑年龄诊断类型游戏以及"纸牌"等6款普遍流行的游戏，而《最终幻想》系列的人气角色陆行鸟也将会出现在游戏中。从3月24日到5月31日为止作为体验期间，这



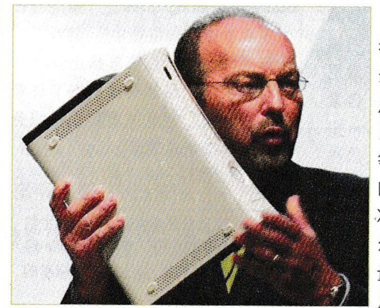
期间将向"T NAVY"会员免费提供，而从6月开始将会对每一款游戏进行收费。

※注："T NAVY"是松下电器从2003年5月份开始向用户提供的数码电视机专用网络服务。对应"T NAVY"的电视机只要连接网络就可以免费利用该服务。目前提供的服务有天气预报、新闻、股市行情等对日常生活有助的内容以及网络购物、邮件和照片传送等网络服务。

**LEVELUP 网友评论**

评论1　狼曰：感觉是在电视上直接玩小游戏，但是SE出品。(by 忘忧ぁ狼)

## 微软大幅增加Xbox 360出货量 6月累计推出80余款新游戏！



近日，微软官方宣布，本月底将有300万台左右的Xbox 360登陆美国市场，同时还将有大量新游戏随之上市。

微软副总裁彼得·摩尔表示"我们现在已经渡过了难关，更多的Xbox 360主机将会在最短的时间内上市，到今年六月我们将提供累计80款新游戏，而Xbox Live也将会提供新的下载服务，对于玩家来说，现在是购买一台Xbox 360的最佳时机。"

同时，微软还将会推出一批由第一方游戏开发商提供的游戏下载服务：《完美黑暗 零》(Perfect Dark Zero）将会提供多人游戏地图的下载；《哥谭赛车计划3》(Project Gotham Racing 3）的玩家可以下载到新的车辆和装备；而《卡美奥：元素之力》(Kameo：Elements of Power）的FANS们则可以享受全新的网络协作游戏以及新增加的人物服装。

对于Xbox 360的产量，彼得·摩尔显得充满信心。他表示由于一家新的第三方配件供应商——Celestica公司的加入以及芯片生产速度的大幅提高等综合原因，微软将可以在短时间内为市场供应大批量的Xbox 360主机。虽然彼得·摩尔没有提到具体的主机供货数量，但根据微软之前的计划，3月底前微软应该提供300万台左右的Xbox 360，到六月前达到出货数500万台大关。

与此同时，微软的第三方软件供应商还将为Xbox Live Marketplace提供多达12款的游戏下载，包括：《街头霸王2：超级格斗》(Street Fighter II：Hyper Fighting)、《2006FIFA世界杯》(2006 FIFA World Cup)、《战地：现代战争》(Battlefield 2：Modern Combat)、《炽热天使》(Blazing Angels)、《火爆狂飙》(Burnout Revenge）等。

另外，微软近日还宣布，Xbox Live Marketplace的下载量已经突破了1000万大关，超过苹果的iTunes刚推出时的下载量。已经有超过85%的Xbox 360主机使用了连线功能并通过Xbox Live Marketplace下载过游戏。

**LEVELUP 网友评论**

评论1　X360上pc游戏多，是为了让其更加完美化，毕竟多数人置不起高端pc。原创游戏将来也少不了，我相信美国人的能力（by 20楼）

## Xbox Live Arcade新作公布 另类体育游戏《HoopWorld》亮相



近日，Streamline Studios的高级游戏制作人Fernandez展示了一款将在Xbox Live Arcade上推出的另类游戏《HoopWorld》。

《HoopWorld》是一款融合了NBA篮球、中国功夫和古代中美洲的Tlachtli运动（一种类似于足球和篮球相结合的体育运动）的另类游戏。这样描述你恐怕很难想象这会是怎样一款游戏，简单来说《HoopWorld》可以被描述为一场在各种不同的环境中（比如丛林或是沙漠）进行的多层次的篮球比赛。玩家可以与朋友组队或是进行对战，游戏中你可以使用各种希奇古怪的招式欺骗对手然后投篮得分，在进行防守时甚至可以动用导弹等现代化武器装备阻止对手前进。

总的来说，游戏节奏很激烈也很刺激，但在控制方面却十分简单，任何人都可以轻松上手。当然，游戏的乐趣远不止这些。游戏中会出现各种不同的篮筐，比如有时会突然出现黑色和金色的篮筐，当你把球投进黑色篮筐时，将会从你的得分中扣除相应的分数并加给对手，而金色篮筐的效果则是得分加倍，总之，在游戏中玩家可以利用各种手段使对手上当，这也是游戏中最有乐趣的地方之一。

**LEVELUP 网友评论**

评论1　好华丽的画面啊，中西方都喜欢的画面。(by 10楼)

评论2　鲜艳的让人口水流啊，就不知道好玩不?(by 6楼)

## 《蜘蛛侠3》登陆革命 任天堂手柄将大展拳脚!

Activision公司宣布将与任天堂合作开发游戏，并将为任天堂次世代主机革命专门设计一款《蜘蛛侠》系列的最新作《蜘蛛侠3》。Activision公司同时透露，在这款游戏中将充分利用革命极富创造力的手柄，玩家将体验前所未有的操作感。

遗憾的是，目前Activision还没有透露任何有关游戏的具体信息或是如何使用革命的控制器来进行游戏，但外界猜测这很有可能和蜘蛛侠的某些特殊能力有关，比如通过使用革命独特的手柄来操纵蜘蛛侠瞄准目标并射出蛛丝，再利用蛛丝在建筑物间来回穿梭，这些对于革命来说都是可以实现的，不过革命究竟会带给我们什么样的惊喜，还要等待进一步的消息。

另外，Activision还正式宣布，公司计划在革命发售的前四个月里推出至少1款对应革命的游戏，但根据目前的情况来分析，这款游戏应该不是《蜘蛛侠3》。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 这个消息相信美国人会异常的激动，貌似只要是后面带个侠字的都很受他们欢迎，当然，还有那个第一个发明内裤外穿的super man。(by 松山光)

**评论2** 革命还是让人期待的，特别是它的手柄哦，如果真的可以用遥控器飞来飞去那就太棒了！(by aknktshu)

## 简单、放心、免费 任天堂谈Wi-Fi网络服务的发展




众所周知，任天堂的Wi-Fi服务推出仅5个月，用户人数就突破了100万，这不得不让人叹服。而任天堂现在又宣布将会再接再厉推出40款支持Wi-Fi服务的游戏，另外不止是NDS，革命也很快会加入到Wi-Fi无线连接的行列中来。在3月24日（美国当地时间）的游戏开发者会议上，任天堂Wi-Fi服务负责人Takao Ohara就任天堂在网络服务上下一步的计划接受了记者的采访。

任天堂的NDS目前对应Wi-Fi服务的游戏并不多，但从开始的《马里奥赛车》的简单对战，到后来的《动物之森》通过输入文本信息来交流，再到《银河战士》的语音聊天和对战安排系统，可以说任天堂每次都会给玩家带来新的惊喜。那么今后任天堂是否还会坚持下去并不断地开发新的服务和游戏呢？

关于这个问题，Ohara表示肯定，他说："毫无疑问，我们将会继续不断地根据玩家的需要和游戏的特点来推出新的服务。事实上现在我们还在进行某些新功能的开发工作。我们在设计一款游戏的网络功能前，必须充分考虑它的可行性和可靠性，在《马里奥赛车》里玩家可以与全世界任何一位玩家对战，但我们没有给这款游戏加入语音聊天功能，因为你无法确定对手的身份。这样做是为了让玩家在游戏时更加投入，同时也是为了避免一些因连接而可能带来的隐患。而《动物之森》就不一样了，通过友好代码的帮助，只有你最要好同时也是最信任的朋友才有资格访问你的城镇，因此你可以毫无顾忌地与他畅谈。

当记者问到《银河战士》的语音聊天功能是否有望能够得到进一步的发展，并最后实现在游戏中随时随地的进行交谈时，Ohara回答说："从技术上来讲，这完全取决于每次交流所传输的数据量的大小，因此实现即时的在线交谈是完全有可能的，但鉴于我不是《银河战士》的开发人员，因此我无法对这一问题作出详细的回答。"

每款使用Wi-Fi服务的NDS游戏在控制面板的使用上都不尽相同，那么任天堂将为革命提供什么样的网络服务呢？是否会象微软一样开发一个类似于Xbox Live的网络服务系统呢？关于这一问题Ohara回答说："Wi-Fi服务在NDS上已经取得了成功，但毕竟NDS是掌机而革命是家用机，因此我们必须考虑如何在革命上有效地利用它。我保证，我们将会为革命提供一套全新的网络服务。目前我们正在就这一问题进行研究，我相信不久就会有结果了。总之，在网络服务方面我们坚持的原则就是简单、放心和免费。"

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 老任在游戏开发方面的创意是不容忽视的，期待NDS的新功能，同时严重关注革命！(by dflea)

## 《WE》家用机、街机、手机多方面发展，《WE10》最新特性正式公开！




KONAMI公司于（3月23日）召开发表会，发表了旗下人气足球游戏《WE》系列在2006年年内的发展计划。

《WE》系列2006年发展计划：家用机最新作《WE 10》(PS2) 将于4月27日发售（不对应网络）；手机版《WE MOBILE》于春季进行大幅更新；街机游戏《WOLRD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP》将于2006年4月26日推出。

发表会上《WE》系列总制作人高冢新吾、街机版《WE》制作人大桥以及手机版制作人中山先后发表了讲话。日本国家队教练济科以及喜欢《WE》的艺人上户彩也出席了发表会。

高冢新吾表示："在世界杯即将召开之前推出的《WE 10》作为系列的第10款作品，将会有很多能激起玩家回忆的地方。《WE 10》是到目前为止的《WE》系列的集大成的作品，不仅增加了球员的动作，而且对直传、运球等动作都进行了彻底的改良。《WE 10》将忠实地再现原汁原味的足球比赛。"

与《WE 10》几乎同时推出的街机游戏《WOLRD SOCCER Winning Eleven 2006 ARCADE CHAMPIONSHIP》将废除以前采用的4按键，而改为进一步提高操作性的6按键进行操作。不仅如此，玩家还可以使用自带的PS2手柄操作，这将使家用机的《WE》系列玩家们也能轻松上手，体验街机版的乐趣。

下面是来自日本游戏杂志公布的《WE10》最新情报。

- 本作的解说是卡比拉和北泽豪，另外还追加了一名现场的实况报道员岩本辉雄。
- 新增加了国际挑战模式，我们可以将这个模式看成是未授权的世界杯模式。在这个模式中玩家要从亚洲、中北美洲、南美洲以及欧洲4个地区的56个国家中选择47个球队参加预选赛决出32支种子队，再进行8个小组、每组4支球队的淘汰赛，每组的前两名进入下一轮，直至最后决出冠军。地区预选赛的规则根据地区而有所不同。
- 使用日本队YY世界杯的挑战模式依然存在
- 本作将比《WE9》更加注重爽快感和足球对抗的激烈程度
- 在比赛的战略性高度不变的情况下，对射门的精准度向上进行了修正。
- 球员的动作数量比前作更多，动作的连贯性更好。
- 实名的俱乐部队将增加拜仁慕尼黑队，国家队将增加荷兰队
- 大师联赛模式中将增加更多的成长类型
- 在阵形设定中增加了面向初学者的"快速设定阵形"的功能。
- 如之前的报道，增加了"马修斯假动作"以及"V假动作"。另外，横拉球变回必须要按R2键才可以做出
- 随机生成球队模式。玩家将与电脑随机生成的球队（从众多球星中随机组成球队）进行比赛
- 比赛中在死球后可以通过按L1+R1快速将球开出
- 增加4支世界杯新军队伍——特立尼达和多巴哥、安哥拉、加纳、多哥






**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 实名球队加入不多，不象8那样有巨大突破。我更关心《WE10》还有没有中国队啊，虽然每一作《WE》都有，但以目前中国队的表现，实在是令人担忧啊！(by yanhan0410)

**评论2** 如果有打架的话我希望能借鉴《双截龙》系列，看哪个裁判不爽就给他来一套组合拳，《WE9》里面被裁判搞得郁闷死了 (by 33楼)

**评论3** 好啊，强啊，好玩，画面好正啊，超真实啊，但是怕要重新上手(by 实况高手)

**评论4** 西甲没有授权是最大的遗憾！不过对于完全实况那帮家伙来说够他们忙上一段时间了，希望能在世界杯前玩到完全中文+中文解说的版本！(by music.snake)





## "Origami计划"后再起风波 可运行Xbox游戏的微软掌机明年问世？

就在微软的"Origami计划"的风波刚刚平息之际，San Jose Mercury News的一篇报道又顿时激起了千层浪。这篇文章的作者Dean Takahashi透露，微软正在秘密进行一项兼容游戏、音乐及视频播放功能的次世代掌机的开发工作。微软似乎计划用这款全兼容综合型掌机同时与索尼、苹果和任天堂展开竞争。

说到这个计划就不得不提起J Allard——前任微软副总裁，Xbox的缔造者之一。自从Xbox360发售以后，这位微软的重要人物就和他的跨平台工作室系统XNA一起销声匿迹了。Takahashi透露，Allard之所以失踪的原因是他正在秘密为微软进行掌机的开发工作。"为了能够吸引无数掌机玩家的注意力，微软决定推出一款同时具备游戏、音乐播放和视频播放功能的掌机。"Takahashi在文章中表示，这些信息都是由一名熟悉该计划的微软内部人士透露的，而且这名内部人士还透露Allard正是这个掌机计划的主要负责人，计划代号为"Xplayer"。这种掌机与微软前一段时间公布的"Origami计划"不同，是一种纯粹的数码娱乐设备，在功能上与索尼的PSP类似且性能远胜过苹果的iPod。

Takahashi的文章中还提到，微软为了"Xplayer"的开发从公司内部抽调了一批极富经验和创造力的员工组成了开发团队，这其中包括Xbox360的系统设计者Greg Gibson和Xbox业务的财政主管Bryan Lee。本来有关掌机的计划早在2002年就已经被提出，但由于Xbox360的开发微软不得不暂时将掌机计划长期搁置下来。

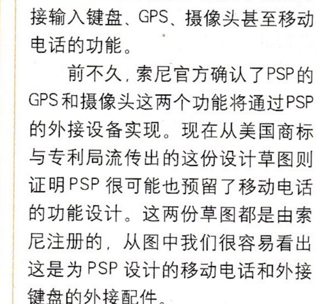
除此之外，Takahashi还引用了来自一家专门为掌机生产微型处理器的厂商的内部消息，消息显示该公司指派了30名工程技术人员为微软完成一项秘密研究计划，而现在的最新消息表明这项计划已经接近尾声。那么这是否意味着微软的掌机将在近期推出呢？Takahashi否定了这种可能性，据他分析这款掌机最早也要到2007年才会面市，主要原因是微软目前还在调整其代号为"Alexandria"的音乐下载服务系统。而最令人兴奋的是微软的这款掌机性能十分强劲，玩家在掌机上体验《光环》等众多Xbox游戏的愿望将不再只是梦想。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 小时侯自己曾幻想能在掌机上玩到原汁原味的《街霸》那是多么美好的事啊！结果才过了几年就出了游牧民当时感觉就是很震撼！现在的掌机有谁还能够再带给我震撼的呢？（by music.snake）

**评论2** 有戏看了，肯定会加快psp2和nds2 or GBE的上市日期，不好的是同时也加速了硬件的更新换代（RoWaiWah）

## 美国商标与专利局再次泄密 PSP移动电话设计草图公开



继任天堂"NDS2"的神秘设计图被公开之后，最近，从美国商标与专利局再次流传出一份与掌机有关的专利设计图，这次被暴光的是索尼的PSP。

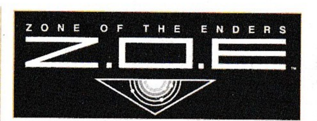
早在两年前就有传言说索尼在设计PSP时就预留了许多空间以备日后添加新的功能，这其中包括外接输入键盘、GPS、摄像头甚至移动电话的功能。

前不久，索尼官方确认了PSP的GPS和摄像头这两个功能将通过PSP的外接设备实现。现在从美国商标与专利局流传出的这份设计草图则证明PSP很可能也预留了移动电话的功能设计。这两份草图都是由索尼注册的，从图中我们很容易看出这是为PSP设计的移动电话和外接键盘的外接配件。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 不管怎么样，对玩家来说也算有点意义吧！只是希望价格不会太离谱就好了。（by 21楼）

## 小岛秀夫又一力作 《终极地带（ZOE）3》即将亮相？




近日有消息称，小岛秀夫一直在计划制作《终极地带（ZOE）3》，但由于大部分制作人员忙于《MGS》系列游戏的制作而无法脱身，这个计划一直未能实现。现在随着《MGA2》和《MGS3S》的最终推出，小岛秀夫和他的制作小组终于有时间和精力可以完成这个计划了。现在最大的疑问就是：我们是否能在今年的E3上见到这款游戏呢？

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 我觉得《Z.O.E2》是PS2上的神作ACT少有的出色作品之一！！！游戏近乎完美！！！不过希望3代还是在PS2上推出。（by ANUBIS）

## News Levelup 新闻简报

### SEGA携手Obsidian共创次世代RPG作品！

SEGA公司今天宣布，将与Obsidian Entertainment公司合作开发一款新RPG游戏，这款游戏将在次世代主机PS3、Xbox 360以及PC平台上推出。而早在今年1月份，Obsidian Entertainment公司就已经开始为一款对应次世代主机PS3、Xbox 360以及PC制作的A·RPG游戏，招募制作人和设计师等制作人员（参考）。现在来看，这款A·RPG游戏应该就是与SEGA公司合作的作品。Obsidian Entertainment公司的知名作品有《无冬之夜2》、《星球大战 旧共和国武士II：西斯领主》等。目前这款游戏的具体详情尚未公开。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** PC游戏在游戏制作人眼里一直都是一块肥肉，2002到2005年一直都不怎么在乎，现在局面变了，他们知道PC在世界上的占有量。像今年的《生化4》，《鬼泣》，这就证明了只要有钱赚游戏制作人会把不可能变为可能。（by TNT）

### NDSL4月份出货预定70万台

任天堂在24日公布，NDSL3月份的出货量多达55万台，比原来的计划多生产10万台，同时4月份出货量会达到70万台以上。

任天堂在之前公布过NDSL的出货量是45万台，但是由于从发售当天开始不断地出现缺货状态，为了满足玩家的需求，3月份多生产10万台，并且4月份将生产70万台以上。另外任天堂还表示，虽然还会生产原来的NDS，但今后的生产方针还是以NDSL为主。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 不用再想啦，即使100W都是缺货呀，中国想买的都没得买呀（by 16楼）

### 微软新闻发布会4月6日在东京召开！

微软日本今天宣布，将于4月6日在东京召开新闻发布会。届时日本Xbox事业部新任部长泉水敬将进行1小时30分钟的演讲，会上除了将讨论Xbox 360未来的发展计划之外，还将会在现场展示一些游戏作品。

目前微软方面并未公开这些游戏的详细情况，所以还不清楚这些即将展出的游戏是之前已经公布过的游戏作品，还是未公布过的新作品。

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 希望X360能够在今年里面发售多几款经典的游戏，否则等到PS3发售的时候再有大作公开的话，那么X360想要赢PS3的话就困难了！（by 7楼）

### 宫本茂：《塞尔达传说 含光公主》会更加完美！

任天堂公司的著名游戏制作人宫本茂在接受英国杂志《Official Nintendo Magazine》采访时对于《塞尔达传说 含光公主》给与了极高的期望。

宫本茂表示："《塞尔达传说 含光公主》在受到数量众多的玩家期待的同时，又是一款需要进行复杂开发的游戏。去年，在我们决定将游戏延期至今年，并决心将《塞尔达传说 含光公主》制作的更加完美时，开发团队的所有人员都为能够将更多的创意用于游戏中而感到高兴。"

**LEVELUP 网友评论**

**评论1** 这个游戏真的是好多玩家心中的完美游戏，看看它在美国的销量，不光是日本！我真想问问21+25楼的，你们心中认为的神作是什么？这里是游戏论坛，S饭也好，任饭也好，你们可以腐儒公司，侮辱主机，但别侮辱游戏，不然别进这个网站（by 木木）

### SEGA紧急中止街机游戏《ΨΦ PSY-PHI》的发售！

SEGA公司近日宣布街机游戏《ΨΦ PSY-PHI》的发售紧急中止。

《ΨΦ PSY-PHI》是采用SEGA新基板LINDBERGH开发，游戏中通过使用触摸按钮控制角色进行射击对战。本作是铃木裕自2001年8月街机版《VR战士4》之后最受瞩目的新街机作品。

目前，已经经过两次公开测试的《ΨΦ PSY-PHI》原预定于4月份推出，但是不知是何原因SEGA发出通报，紧急中止了本作的推出计划。

**LEVELUP 网友评论**

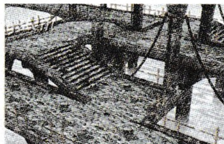
**评论1** 本作的名字和xbox360上的那个《赋法战争》的原名有得一比（by 19楼）

**评论2** 开发费用太高了吧，铃木裕的作品一向以烧钱著称。（by 6楼）




在本作中，战斗开始之前基本与前作相同，就是在通常地图上移动，通过与敌人接触或者用剑攻击进入战斗画面。战斗开始后将进入全新的3D战斗地图，战斗地图中不仅角色可以多方向的移动，而且还有高低差的地形存在，这将使本作的战斗更具战略性。

| 女神侧身像2 希尔梅丽雅 ヴァリキリープロファイル2 シルメリア | 推荐玩家年龄 | 全 |
|---|---|---|
| PS2 RPG | SQUARE ENIX/日版/1人 | 2006.6.22 |



◀▲通过与敌人接触或者用剑攻击进入战斗场地，另外还会出现拥有高低差的场地。

## AP（行动值）系统

前作中的回合制系统将会被本作的新系统——AP（行动值）系统所代替。AP值显示于画面的最下方（黄色槽），游戏中无论是攻击、释放魔法还是使用道具都要消耗AP值，而AP值是通过「受到攻击」及「击倒敌人」而回复。另外，AP值也可以通过通常移动以及通过"紫炎石"来回复。



◀▼随着攻击的进行AP值将消耗至零，魔法攻击也将消耗AP值。

## 紫炎石

战斗中通过魔法或部分通常攻击可以使敌人浮在空中，浮空后的敌人处于无防备状态，可以对其进行追击而形成空中连击。空中连击形成后可以掉落道具"紫炎石"，由于紫炎石可以回复AP值，所以游戏中通过进行空中连击后利用掉落的紫炎石回复AP值，进而继续进行攻击是确保战斗胜利的关键所在。通过空中连击可以掉落道具「紫炎石」

通过空中连击可以掉落"紫炎石"

## 移动与攻击

本作在战斗中分为以移动模式和攻击模式两种。每场战斗都是从移动开始，先要接近敌人才可以进入攻击模式。游戏中不仅有普通的移动，还有可以瞬间冲向对手的"快速"移动，由于本作中敌人的攻击通常会比我方的攻击范围更为广阔，所以一定要活用「快速」移动。

通过移动接近敌人后，便可以对其进行攻击，进入攻击模式。本作的攻击将于前作的基本相同，也就是通过按○×□△键直接控制4位角色进行攻击。



◀战斗开始后进入移动模式。

▶使用快速移动可以很快地接近敌人。

## 头目攻击

本作中敌人将会已小队的形式出现，而每队敌人都有一位头目，虽然头目会比一般的敌人强大些，但是将其击倒可以立即结束战斗，而不必攻击其他敌人。不过如果一次攻击后没能将头目消灭，那么接下来将会处于被敌人包围的不利境地，因此游戏中通过练习后，使用强力的连续攻击一次性消灭敌人的头目是至关重要的。




◀▲一般情况下头目都是比较强的，而且会有杂兵保护，必须一举将其歼灭

## 奖励槽

在画面右侧表示的是"奖励槽"，战斗结束后槽内剩余越多，所获得的经验值以及其它奖励也就越多。奖励槽在战斗开始时是处于最大状态，而移动、攻击等动作将使奖励槽逐渐减少，也就是说战斗中使用的动作越多消耗的奖励槽也就也多，战斗结束后获得的经验值以及其它的奖励也就越少，所以为了最大限度的获得奖励，就需要玩家们利用「头目攻击」快速将其消灭而结束战斗。


◀▲如果先解决周围杂兵的话，奖励槽将大量消耗，结果是得不偿失

## 魔法攻击

游戏中像理查德·瓦雷斯这样的魔法师可以使用魔法进行攻击，而游戏中没有类似于MP的数值存在，魔法的使用同样是通过消耗AP值来实现，威力越大的魔法所消耗的AP值也就越多。不过，由于魔法是无法进行防御的，所以战斗中可以使用魔法作为一组攻击的起点。

## 单体攻击和范围攻击

本作中魔法有在"移动模式中发动"和在"攻击模式中发动"两种发动方式。在移动模式中发动的魔法虽然可以同时对多名敌人进行范围攻击，但是无法与其他同伴进行连协攻击；而在攻击模式中发动的魔法虽然可以与同伴进行连协攻击，但是其目标只能是敌人单体。所以游戏中何时发动魔法，要看当时的具体状况而定。





◀▲攻击模式中发动为单体攻击，可进行连协。移动模式中发动为范围攻击，无法连协。

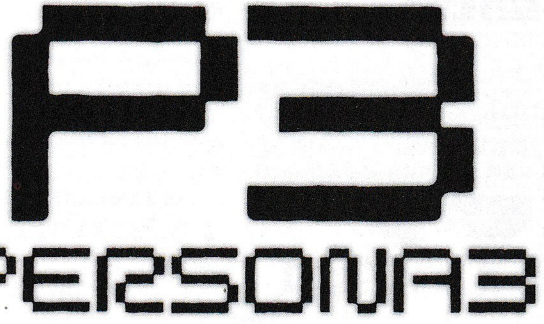
## 终结技

与前作相同，本作中也将会有终结技的出现。战斗中通过连击可以使画面左下方的"终结槽"不断的增加，当该槽达到100%时，便可以使用强力的终结技。不过如果在没有达到100%而使连续攻击终止的话，"终结槽"将会慢慢减少。

另外，发动终结技后虽然终结槽会瞬间消耗一部分，但是在终结技进行攻击的途中，终结槽照样是会增加的，而当终结槽再度达到100%时便可以令其他角色继续释放终结技，这也是在与BOSS敌人对决时最强有力的武器。

Atlus公司的招牌作品《真·女神转生》系列的分支作品《女神异闻录 PERSONA》（※）系列在PS主机上推出以来，拥有了无数狂热的FANS。时隔6年，Atlus公司终于宣布将在PS2主机上推出《女神异闻录 PERSONA》系列最新作《女神异闻录 PERSONA 3》，以不同于系列以前作品的角色、世界观甚至人物设计也有了很大改变的本作，必将会为系列FANS带来前所未有的欣喜和感动。

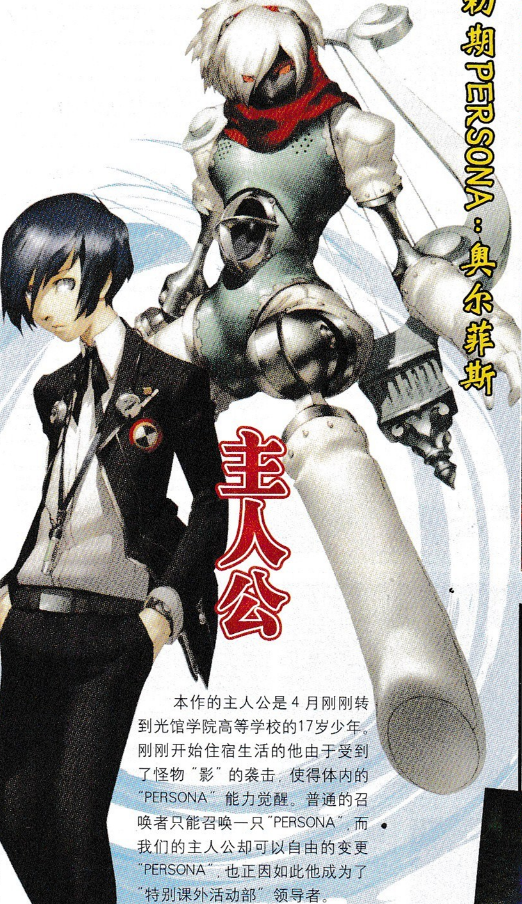





| 女神异闻录 PERSONR 3 ペルソナ3 | 推荐玩家年龄 | 未定 |
|---|---|---|
| PS2 RPG | Atlus／日版／1人／未定 | 2006.07.13 |

## 舞台

本作的舞台是美丽的沿海城市——港区。港区共分为新旧两个区域，陆地上的旧港口"严户台"和隔海相望的新兴人工岛屿"辰巳人工岛"。人工岛屿的中心便是同时拥有小学、初中、高中的名校——私立·月光馆学院。本作的主人公们就是在严户台的宿舍和人工岛上的月光馆学院之间往来。



## 初期PERSONA：奥尔菲斯

## 主人公

本作的主人公是4月刚刚转到光馆学院高等学校的17岁少年。刚刚开始住宿生活的他由于受到了怪物"影"的袭击，使得体内的"PERSONA"能力觉醒。普通的召唤者只能召唤一只"PERSONA"，而我们的主人公却可以自由的变更"PERSONA"，也正因如此他成为了"特别课外活动部"领导者。



## 影时间

但是等待着主人公们的并非只是青春之"光"。在《女神异闻录 PERSONA 3》的世界中，一天与另一天之间存在着异常的时间带"影时间"。影时间是从每晚的零点开始，影时间开始后所有的普通人类都将立即变为"棺材"形状的物质，这种被称为"象征化"的现象不会给人类留下任何记忆，因此影时间对于世界中的大多数人来说是根本"不存在"的。在影时间中可以自由活动的只有属于影时间的原住人，被称之为"影"的怪物们，以及具有"PERSONA"召唤能力的主人公们，他们组成名为"特别课外活动部"的"影"讨伐部队，在"影时间"开始后与怪物"影"进行战斗。

## 战斗系统简介

战斗时我方可以最多4人同时出战，战斗中是使用手枪型"召唤器"向自己射击，从而召唤出"PERSONA"。

与系列之前作品相同，主人公们除了召唤"PERSONA"外，还可以使用各种武器进行普通攻击，虽然比起"PERSONA"的攻击弱得多，但是满足一定条件后的合体攻击也是不可轻视的。

## 《PERSONA》系列概述

《PERSONA》系列是《真·女神转生》系列派生出的系列作品，具有与原作迥异的世界观和系统设定，是描写学校内拥有召唤恶魔"PERSONA"能力的学生们的故事。目前为止，该系列在PS主机上的最后一作《PERSONA 2 罚》完结，而系列最新作《女神异闻录 PERSONA 3》将会在新的舞台中通过新主人公们谱写新的篇章。




※：本作的原名是《PERSONA 3》，但为了国内玩家容易辨认，在这里我们沿用以前系列作品的国内叫法——《女神异闻录 PERSONA 3》。






| 伊利斯工作室 伟大的幻象 イリスのアトリエ グランファンタズム | 推荐玩家年龄 | 未定 |
|---|---|---|
| PS2 RPG | GUST/1人/6800日元 | 2006.6.29 |




**"《工作室》系列"从初代的《玛丽的工作室》算起已经是第八作了，同时也是"《伊利斯工作室》系列"第3作。本作的特征就是可以进行RPG要素的剧情以外同时还能利用炼金术来进行"物品调合"。**



## STORY

主人公艾疾是探索异世界为事业的冒险者，也是"弥斯托露斯（ミストルス）"成员之一。他和青梅竹马伊利斯以完成工会给他们派的任务，过平稳的日子。有一天他偶然发现了与魔导书"艾尔斯克拉力奥"相关的线索。共有8个魔导书分布在这个世界上，据说如果集齐所有魔导书就可以许一个自己的愿望。接着出现在他眼前的是被称为弥斯托露斯最强的竞争对手，不停地在妨碍艾疾的同业者，已没落的贵族家姐妹以及在暗中操纵整个局面的阴影。他们的共同目标就是获得所有的魔导书。最终魔导书究竟归于谁的手中……？



## 游戏中登场的主要角色



### 艾疾·梵亥特 Enge Vanhite

生日：11月22日　年龄：19岁
身高：176cm　体重：67公斤
喜欢的东西：喜欢玩弄机械
讨厌的东西：吵闹的东西
梦想：无

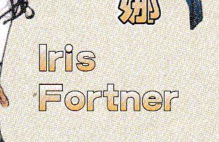
本作的主人公。是探索异世界为事业的弥斯特露斯一成员。小时候失去父母，之后就来到伊利斯的家生活。



### 伊利斯·芙尔托娜 Iris Fortner

她也是弥斯特露斯的一成员，艾疾的青梅竹马。继承炼金术士的血统。对染还是初学者，但可以进行简单的调合。

生日：4月28日　年龄：16岁
身高：158cm　体重：41公斤
喜欢的东西：炼金术，动物
讨厌的东西：说炼金术坏话的人
梦想：一流的炼金术士



### 妮露·艾尔斯 Nel Eles

生日：6月8日　年龄：15岁
身高：148cm　体重：38公斤
喜欢的东西：布娃娃，点心
讨厌的东西：恐怖故事
梦想：艾尔斯家的再建

刚刚加入弥斯特露斯的活泼又明朗的少女。在她出生的时候贵族艾尔斯家已经被没落，她为了再建艾尔斯家日夜努力。



### 阿修·风·阿文斯坦 Ash f Abenstein

阿修是一名最高等级弥斯特露斯。从来不依靠别人，经常一个人行动的孤高之人。对现在的世界感到不满，渴望着有人能给他带来惊喜。

生日：7月29日　年龄：21岁
身高：185cm　体重：74公斤
喜欢的东西：强者
讨厌的东西：无聊的世界
梦想：遇到自己感到好奇地事情

捉猴啦 百万猴子军
サルゲッチュ ミリオンモンキーズ
推荐玩家年龄 未定
PS2 | ACT | SCE/日版/1～2人/价格未定 | 2006年夏

# 百万猴子军要占领城镇！

《捉猴》系列”原来是一款操纵主角去捉那些顽皮猴子的游戏。而本作中这帮猴子们向主角进行反攻。在游戏中玩家要跟完全武装的猴子们进行激烈的战斗。本作中比波猴们的目的就是征服世界！身上穿着迷彩服，装备各种先进的武器，去占领现实世界中存在的秋叶原、新宿等城市。激烈的捉猴决斗又要开幕了！

## 登场人物介绍

博士 翔 恰儿 夏美

## 袭击大家都熟悉的城市！



秋叶原





◀▲巨大的装甲车占领了日本第一的电器街，猴子们是从哪里得到如此的军事力呢？

巨型机器人！



▲▼与外形像大猩猩一样的巨大机器人战斗！难道我方没有这种巨型机器人？





お台场

地铁



◀▲在窄小的地铁通道中展开激烈的战斗。

◀▼新宿也变成了激战区。



新宿

---

泽卡贝因 XOR(暂名)
ZEGAPAIN XOR
推荐玩家年龄 全
X360 | ACT | Bandai/日版/1人/7140 | 2006年夏

# ZEGAPAIN XOR

セーガペイ

作为一款机器人空战游戏，本作在画面上极其眩目，光影效果也相当出色，很好的利用了X360的强大机能。本作的开发商是曾经制作《龙背上的骑兵(Darkengard)》的Cavia公司，肯定会带给玩家不小的惊喜。在游戏方式上，从现在所掌握到的情报来看，与之前小岛秀夫在PS2上制作的《ZOE》系列类似。本作预计今年夏天发售，同期还将推出同名动画版。下面是本作一些主要角色的介绍。

## 新的王牌传说即将诞生

登场人物

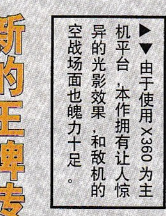
萨拉：在托卡生前担任其搭档，由于认为托卡的死是自己的失误造成的，因此无法面对复活后的托卡。

梅维尔·拖朗斯菲尔：和托卡一样是再生人，虽然看起来很年轻，在工作方面却是一个有相当经验的老手，特别擅长于情报战。

米欧·蕾蒂丽丝：由于很崇拜生前身为王牌机师的托卡，因此对复活后失去记忆的他相当照顾。

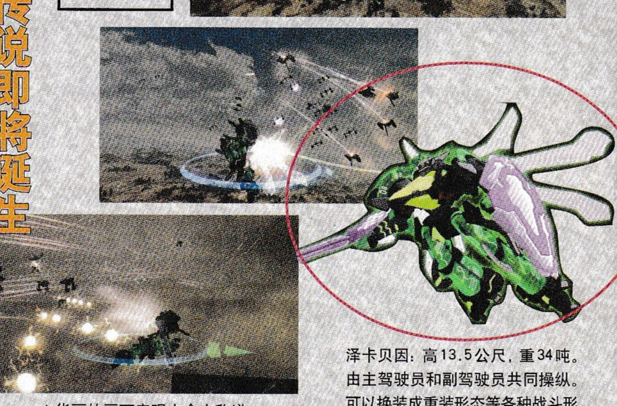
托卡·威塔尔：军队中的头号王牌，和搭档萨拉一起建立了不少功劳，不过却在一次战斗中身亡。之后，借助军方的技术再次复活。





▲▼由于使用X360为主机平台，本作拥有让人惊异的光影效果，和敌机的空战场面也魄力十足。





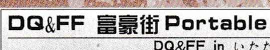
▲华丽的画面表现力令人称道。

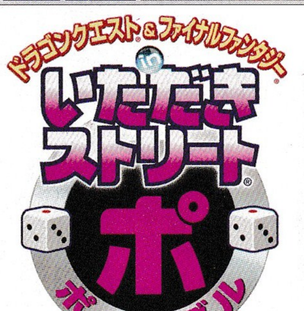
泽卡贝因：高13.5公尺，重34吨。由主驾驶员和副驾驶员共同操纵。可以换装成重装形态等各种战斗形态。

# DQ&FF 富豪街 Portable

DQ&FF in いただきストリートポータブル

PSP TAB SQUARE ENIX/日版/1~4人 推荐玩家年龄 全 2006.5.25



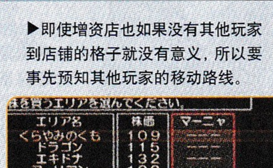


本作最主要的目标就是通过投色子来走格子，购买格子上存在的店铺股份来增加资金。如果其他玩家站在自己的店格子就能从该玩家手中得到一定资金。因此能够预知对方走的路线和适当地向店铺投资是获胜的关键，但最最关键的获胜要素还是要看玩家投色子的运气。

## 游戏基本规则

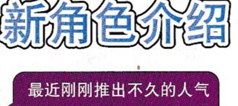
建筑自己的店铺来增加资金！





◀▲根据色子的数目到指定的格子去购买自己的店。购买时还要考虑手中的资金、预计得到的利润等各种要素。

## 新角色介绍



巴修

曾经我为国家而战斗 今天我为我自己战斗

最近刚刚推出不久的人气大作《最终幻想XII》中登场的角色，是达尔玛斯卡王国的英雄。忠诚心非常高，同时正义感也很强。

## 可以增资自己的店！利用股份来增加收益！

▶即使增资店也如果没有其他玩家到店铺的格子就没有意义，所以要事先预知其他玩家的移动路线。

如果自己店的格子上有其他玩家的话可以从该玩家手中获得一定的资金。如果给店增资的话就可以增收更多的资金。另外还可以在银行城买股份来获得额外的收入。如果运气不好没得成好店铺的话，可以利用股份来增加收入。

◀如果先行投资的场景股份价格增加的话，就会获得意想不到的收益。

# 杀戮之心便携版

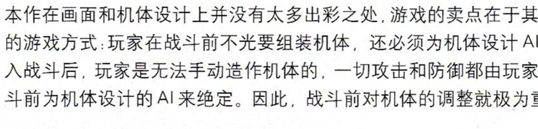
Carnage Heart PORTABLE

PSP SLG 元气/日版/1人或多人连线/5040日元 推荐玩家年龄 全 2006年夏

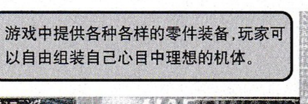




作为一款掌机上的机器人游戏，号称思考设计型机器人对战游戏的本作在画面和机体设计上并没有太多出彩之处，游戏的卖点在于其独特的游戏方式：玩家在战斗前不光要组装机体，还必须为机体设计AI。进入战斗后，玩家是无法手动造作机体的，一切攻击和防御都由玩家在战斗前为机体设计的AI来绝定。因此，战斗前对机体的调整就极为重要。



游戏中提供各种各样的零件装备，玩家可以自由组装自己心目中理想的机体。



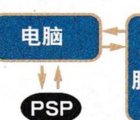




组装好的机体，要想活用机体的性能，设计好的AI软件系统是关键。

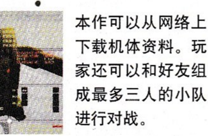


获取官方资料方法









本作可以从网络上下载机体资料。玩家还可以和好友组成最多三人的小队进行对战。



单机版男主角

凯克・琼斯：还是个大学生，为了应聘来到这座木星轨道上的兵器开发基地，从而被卷入机器人暴走事件中。



单机版女主角

丝特弗妮・库林克斯密斯：凯克的同班同学，与凯克一起来到这里，她和机器人暴走事件有什么关系吗？

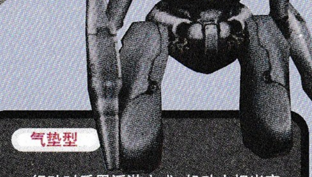
## 根据目的和对手的不同选择各种机型

游戏的机体种类大概有五类，现在官方已经公布了其中三种：两足型，车辆型和气垫型。另外两种是空战型和四足型。

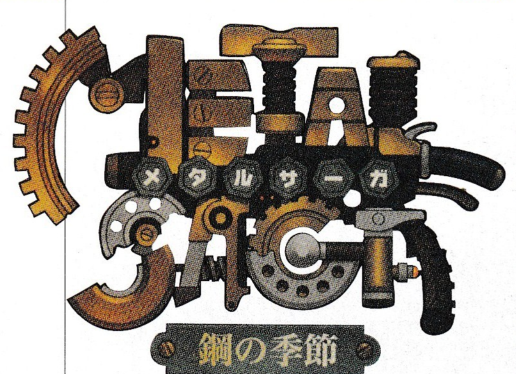


**两足型** 能够跳过障碍物，擅长接近战的平衡型机体，惟一的缺点是一中弹很容易被击倒。

**车辆型** 能够搭载很多武器和装甲，即使中弹也不会翻倒，缺点是转弯性能很差，往往容易遭到来自侧面的攻击，而无法在第一时间反击。



**气垫型** 行动时采用浮游方式，机动力相当高的机型，缺点是武器和装甲的搭载量过少。



自从1991年推出系列第一款作品《重装机兵》以来，以很高的自由度来获得众多玩家支持的“《重装》系列”。其系列最新作《重装机兵 钢之季节》预定在NDS平台上隆重登场！为了充分利用NDS平台，本作还采用了使用触摸笔的操作方式。另外游戏画面是2D显示，对“《重装机兵》系列”的老玩家来说2D的画面也许会更怀旧，更亲切。本期将给大家简单地介绍游戏剧情以及部分登场角色。

| 重装机兵DS 钢之季节 メタルマックスDS 钢の季节 | 推荐玩家年龄 | 全 |
|---|---|---|
| NDS RPG success/日版/1人/4800日元 | 2006.6 | |

**主人公**

与姐姐卡莲（カレン）和养父克利夫（クリフ）一起在农场生活的少年。与杰西（ジェシィ）的相会，使给他的命运带来了极大的转折。

**杰西**

拥有“诺亚之种（ノアシード）”的流浪汉猎人。他为了破坏这神秘的物体，前来拜访克利夫。

**泊奇**

一只生化犬。被强化智能的同时还保留了天生的野性。不知为什么非常顺从主人公，于是加入为同伴。

**梅格**

机械师组织“铁之穴”的当家女儿。虽然有才能，但是性格有点粗糙，所以经常轮不到她做事。

**神秘球体 诺亚之神**

◀不管是移动还是战斗，一切行动都由触摸笔来输入。就凭自己的直觉来进行操作。

**故事剧情** 被传说中的猎人所破坏的巨大电子头脑“诺亚”。该机器曾经是专门制造怪物和兵器来毁灭过世界的存在。而现在与“诺亚”有密切关系的“诺亚之种”，再次引发新的事件……。

## NEW SUPER MARIO BROS.

| 新超级马里奥兄弟 NEW SUPER MARIO BROS | 推荐玩家年龄 | 全 |
|---|---|---|
| NDS ACT Nintendo/日版/1人/4800日元 | 2006.5.25 | |

说起《超级马里奥》系列游戏，恐怕没有人会否认它在游戏领域的巨大影响力。现在，《新超级马里奥》将登陆NDS并再次回归玩家久违的2D动作游戏风格。新作的操作方法得到了大幅简化，玩家可以轻松上手，而且这次马里奥大叔还获得了全新的能力，下面就让我们先睹为快吧。

**巨大马里奥要发威啦！**

▶危险！巨大食人鱼要从背后攻击马里奥，不过别担心，因为巨——大马里奥处于无敌状态，因此倒霉的反倒是食人鱼。

**都给我败啊！**

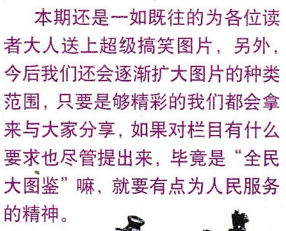
▲由于在巨大化形态下敌人的所有攻击全部无效，所以就算是面对个头超大的炮弹也不在话下。

▲巨大马里奥一边破坏墙壁一边前进，这气势，简直就是NDS版的金刚啊！

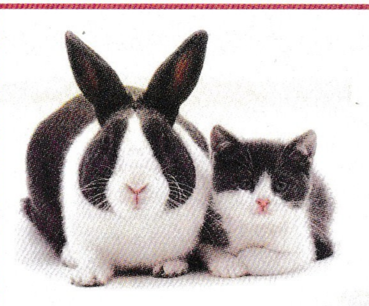



系列中的经典人物将会悉数登场，《超级马里奥》系列的FANS们还在犹豫什么？还不赶快担负起拯救碧琪公主的伟大使命！（虽然这种伟大使命我们已经完成过N次了……）





本期还是一如既往的为各位读者大人送上超级搞笑图片，另外，今后我们还会逐渐扩大图片的种类范围，只要是够精彩的我们都会拿来与大家分享，如果对栏目有什么要求也尽管提出来，毕竟是“全民大图鉴”嘛，就要有点为人民服务的精神。





▲同父异母？同母异父？



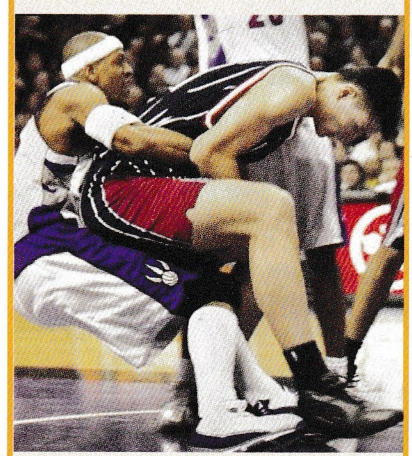
▲这张 MS-18E 本编非常喜欢，（某编：拜托，左边那个才是！）其实还有许多类似的 MM 版高达图片，今后有机会再为大家送上。什么？您不喜欢高达，那就凑合当 MM 来看嘛。什么？ MM 您也不喜欢……



▲ Snake 算什么，这才是伪装的最高境界！



▲这回你终于知道买保险的重要性了吧！



▲篮球？摔角？

▼这是一位国外玩家多年来收藏的Z版游戏，实在是强到没话说，拜一下先。





▲好强的手提袋，不过千万不要带着它去银行取钱，否则……

▲难道，难道您就是传说中的伊丽莎白女皇殿下……家里的那只猫？



▲这身肌肉，天生就是 COS 阿姆斯特朗少校的料！

# FINAL FANTASY XII

| 最终幻想XII FINAL FANTASY XII | 推荐玩家年龄 全 |
|---|---|
| PS2 RPG Square Enix／日版／1人／8990日元 | 2006.03.16 |

## 连携才是体现固有技的最关键!

ミストナック是所谓的角色固有技，但是本作中如果单放固有技即使威力不高，还会消耗大量的MP。所以关键就在于如何将把三个人的固有技连携起来。

游戏中ミストナック是通过执照盘来学会，执照盘中共有18个ミストナック，每一名角色最多可以学会其中三个。ミストナック的另外一个魅力就是随着连携数会发动追加攻击，而且追加攻击范围是整个屏幕，只要在屏幕内的任何敌人都有追加伤害。下面介绍的是追加效果的名称以及发动条件。

| 追加效果名 | 连携条件 | 追加效果名 | 连携条件 |
|---|---|---|---|
| 炎のインフェルノ | Lv1的技发动3次以上 | ホワイトアウト | Lv2的技和Lv3的技都发生4次以上 |
| 土のカクタラズム | Lv1的技发动7次以上 | | |
| 水のイラプション | Lv1的技发动2次以上，Lv2技的技发动3次以上 | ルミネッセンス | Lv1的技、Lv2的技以及Lv3的技都发动3次以上 |
| 风のラプチャー | Lv2技发动5次以上 | ブラックホール | Lv1的技、Lv2的技以及Lv3的技都发动4次以上 |
| アークブラスト | Lv1、Lv2以及Lv3的技都至少发动2次以上 | | |

▼本作中任务共有45个，其中一部分是从各大城镇的酒馆，一部分是从ダルマスカ城镇北部的クラン本部接受。此外任务是随着玩家的猎人等级逐渐出现。猎人等级越高，任务的难度会越高。猎人等级跟任务完成数量以及打败怪物之后获得的猎人积分有关。

## 空贼之家称号一览以及获得方法

| 角色 | 条件 | 称号 |
|---|---|---|
| ヴァン | "盗む"成功50回以上 | クイックワーカー |
| バルフレア | "たたかう"输入300次以上 | アサルトストライカー |
| フラン | "まほう"输入200次以上 | マジカルシューター |
| バッシュ | 打败500只以上的怪物 | オーバーキラー |
| アーシェ | 队伍的平均等级超过50级 | ヒーローズ |
| パンネロ | 获得100000以上的金钱 | リッチユーザー |
| ウォースラ | 获得所有的"技" | トリックマスター |
| ガーディ | 消费100000以上金钱 | ハイローラー |
| チョコボ | 步数达到50000步以上 | イヴァリースウォーカー |
| モンブラン | 战斗CHAIN超过50以上 | カトゥエネイター |
| レックス | クランポイント超过500000以上 | レコードホルダー |
| ミゲロ | 卖1000个以上宝物 | ダブルディーラー |
| ガブラス | 发动过所有的融合技 | ユニオンパワーズ |
| ヴェイン | "技"的使用次数超过100次 | ライオットパフォーマ |
| トリックスター | 打败トリックスター | シューティングスター |
| デスゲイズ | 打败デスゲイズ | トップガン |
| キャロット | 打败キャロット | チェイススカート |
| ギルガメッシュ | 打败ギルガメッシュ | アシュラブレイド |
| ファーヴニル | 打败ファーヴニル | ブラッディドラゴン |
| クリスタル | 获得所有的魔法 | ルーンコマンダー |
| ミミック | 获得珍贵的交易品 | ホーリーグレイル |
| ダラン爷 | 获得所有地点的地图 | エクスプローダー |
| ラスラ | 开启所有执照盘 | オールマイティ |

（感谢www.ps5.com.cn的浴火狐狸提供部分资料）

| 编号 | 名称 | 等级 | 地点 | 备注 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | はぐれトマト | E | 东ダルマスカ砂漠・砂段の丘 | 第一次HP降到一定程度就会逃跑 |
| 2 | テクスタ | E | 西ダルマスカ砂漠・ガルデア丘陵 | — |
| 3 | 花サボテン | E | 东ダルマスカ砂漠・砂纹の迷宫 | — |
| 4 | レイス | E | ガラムサイズ水路・最终处理区画 | — |
| 5 | ニーズヘッグ | E | ルース魔石矿・第一运送路 | — |
| 6 | ホワイトムース | A | ガラムサイズ水路・西部水量调整区 | — |
| 7 | リングドラゴン | C | 西ダルマスカ砂漠・风纹の地 | 发生沙风暴的时候出现 |
| 8 | ワイバーンロード | D | ナムエンサ・热风のおりる高台 | 是飞行属性，只能用魔法或远程攻击来打败 |
| 9 | マリリス | A | ゼルテニアン洞窟・异端を诱う岩窟 | 到南端有仙人掌处的右侧凹点 |
| 10 | エンケドラス | D | オズモーネ平原・ひびわれの谷 | 打败该场景的所有敌人之后切换画面，就会出现 |
| 11 | ケロゲロス | D | ギーザ平原雨季・星ふり原 | 濒死状态时使用"惊异"，LV会增加到2倍 |
| 12 | イシュタム | D | ヘネ魔石矿・第一期坑道 | — |
| 13 | チョッパー | C | パラミナ大溪谷・冰龙の骨 | 濒死状态时使用的"バランス"，不管玩家的等级多高也会被秒杀，要注意初期的队列 |
| 14 | ボーパルバニー | C | ゴルモア大森林・叶ずれのしみる路 | 当它出现时该场景中会不断出现骷髅兵 |
| 15 | マインドフレア | B | ヘネ魔石矿・第一期采掘现场 | 随时都有可能使用替换HP和MP的"アンチ"魔法 |
| 16 | ブラッディ | A | バルハイム地下道・西部新坑道区 | 之前要在东达尔玛斯卡沙漠部落接受一位女性的委托，帮她寻找药材。完成剧情获得"地下道への键" |
| 17 | アトモス | C | モスフォーラ山地・北山のすそ | — |
| 18 | ロビー | S | ナブレウス湿原・永远を见下ろす高台 | "まどろみへ诱う平原"的西北侧有个隐藏通道 |
| 19 | ブライ | B | サリカ树林・年龄を重ねる路 南端 | 弱点是冰属性 |
| 20 | ダークスティール | B | ソーヘン地下宫殿・定めを受け入れる道 | 弱点是圣属性 |
| 21 | ヴィラール | A | セロビ台地・北部段丘 | 弱点是风属性 |
| 22 | リンドヴルム | A | ツィッタ大草原・终焉と旅立ちの庭 | 只限在阴天出现，弱点是风属性 |
| 23 | オーバーロード | S | ソーヘン地下宫殿・迷いを舍てる路 | 从ツィッタ大草原进入第一个房间，弱点是水属性 |
| 24 | ゴリアテ | S | 死都ナブディス・力宿る回廊 | 从ナブレウス湿原处进入的第一个房间 |
| 25 | デスサイズ | S | 死都ナブディス・气高き者たちの间 | 队伍中有濒死状态的同伴时才会出现 |
| 26 | デスゲイズ | H | 乘坐飞空艇 | 出现时飞空艇里面的乘务员造型和普通时不同 |
| 27 | ディアボロス | H | ルース魔石矿山・第11矿区采掘场 | 完成"アントリオン"的人物后，到"フォーン海岸"会发现"第11矿区采掘场への键"，弱点是水属性 |
| 28 | ピスコディーモン | A | 古代都市ギルヴェガン・火の门 | — |
| 29 | ワイルドモルモル | S | 幻妖の森・にほひたつ花の庭 | 周围同时出现三只モルボル |
| 30 | カトブレパス | S | ゼルテニアン洞窟・砂时计の谷 | 记录点的场景有隐藏通道 |
| 31 | ファーヴニル | H | パラミナ大溪谷・银流の果て | — |
| 32 | パイルラスタ | H | リドルアナ大灯台・かわき满たす广场 | — |
| 33 | ニワトリス | E | ギーザ草原乾季・ギーザス侧沿岸北侧 | 全灭该场景所有敌人后切换场景 |
| 34 | ロックタイタス | E | ルース魔石矿山・第二矿区采掘场 | 站在狭窄通道上使用远程攻击可以防止对方强力的物理攻击 |
| 35 | オルトロス | A | ガラムサイズ水路・南部取水廊 | 出战成员是3名女性角色时出现 |
| 36 | ギルガメ | A | ギーザ草原雨季・幼き水晶のほとり | 依次采伐"ギーザス川沿岸北侧、游牧民の集落、トーム丘陵、星ふり原、幼き水晶のほとり"这5个地点上的木头之后从ギーザス川沿岸南侧往南方向走 |
| 37 | トリックスター | A | パラミナ大溪谷・冰结するせせらぎ | 进入场景时赏金猎人モーニ会提示它有没有出现。 |
| 38 | アントリオン | A | ルース魔石矿山・第9矿区采掘场 | 会捕食身边的小敌人，被捕食之前可以用风属性魔法赶尽杀绝 |
| 39 | キャロット | H | サリカ树林・木もれ日の路 | 在"サリカ树林"中不能打败任何敌人 |
| 40 | ギルガメッシュ | H | 第一次 ルース魔石矿・タッシェ桥，第二次 ルース魔石矿・第7矿区采掘场 | —<br>根据剩余的HP共更换4次武器，第三次和第四次可以分别偷盗源氏装备 |
| 41 | ベリト | A | ナムエンサ・风化する岸边 | — |
| 42 | キングベヒーモス | H | 幻妖の森・思の最果て | 要消灭"英知の冰原"和"思の最果て"场景中的所有敌人 |
| 43 | イクシオン | S | リドルアナ大灯台・地下外围 | 需要消灭改场景的所有敌人 |
| 44 | 神 | S | リドルアナ大灯台・地下4层 | 依次共召唤4只召唤兽，被召唤出来的召唤兽建议优先打败 |
| 45 | ヤズマット | X | リドルアナ大瀑布 | 44个任务全部完成，打败魔神龙，收齐13只召唤兽，满足以上三个条件下才发生相关情节 |

想知道更多关于《最终幻想XII》内容的朋友请关注levelup论坛的"最终幻想XII"专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=43）





TEXT BY UPTEAM / 迁徒的鱼

| 教父 The Godfather | 推荐玩家年龄 18 |
| --- | --- |
| PS2 ACT EA / 美版 / 1人 / 49.99 美元 | 2006.3.14 |




# 基本操作

十字键左、右：切换武器
十字键上：拿出武器／填装子弹
十字键下：收回武器
左摇杆：角色移动
右摇杆：视点移动／攻击
方块：贴墙／防御
三角：特殊动作／对话
圆圈：俯身
叉叉：冲刺

L1：锁定目标
R1：射击／抓（须在锁定状态下）
R2：终结技
SELECT：当前任务
START：调出菜单

# 地图信息

主线任务触发点　未购买记忆点
主线任务目标　诊所
刺杀雇主　警局
刺杀目标　银行
自定义目标　教堂
记忆点

# 成为教父的关键

**教父这个位置，全纽约的黑帮都在盯着，现在能坐在现在这个位置，可是我当年真刀真枪打拼出来的。这位看官我看你骨骼惊奇将来定能成大气，来来来，我这里有几句要诀赠了与你。**

## 1 勒索

大地图上的徽章代表这里属于哪个势力范围，家族越靠上的势力越强，所以初期还是挑一些弱的店面来收保护费吧。讨要保护费时先不要惊动看守的人，可以直接去找老板谈条件。谈不拢的话再动手，因为谈判比强迫收到的保护费要高，谈判的成功率由主角在家族中的地位决定，所以后期占领店面基本不用出手。收取保护费成功后一般的店面都可以来到地下室或楼上来，这里就不是收取保护费了，要给老板一定的资金入股，每个星期可以从他那里得到分红。工厂一般都有重兵把守，投资也都以万来计算，不过分红也是很诱人的。

### 收入的核算

自己势力范围内的店面每星期会结算一次，得到收入会上交给家族一部分，主角的家族地位越高，能得的分红也会越高。




## 2 升级

游戏中完成任务或杀死敌人以及勒索商人成功都可以获得一定的声望值，累计一定的声望值就可以升级并获得一点的技能点。使用技能点可以强化格斗、射击、体力、速度和街头技巧，全部升满需要50级，体力、射击、街头技巧应优先提升。能够接到的刺杀任务一定不要错过，因为只要能够按照要求用特殊的方法杀死对方（比如把对方推进火炉，用车撞死等）就能获得5倍到10倍的额外声望值和金钱奖励，实在是居家旅行、赚钱练级的不二选择。

### 敌对值、关注度

杀死敌人就会增加相应势力的敌对度，杀死身份越高的敌人增加的敌对值也就越高，累计到1000时就会触发MOD WAR，这时还是去找FBI花3000大洋息事宁人吧，因为48分钟倒计时过后基本都是你输，除非你去炸掉他的老巢。在小地图旁边的警徽的标志代表警察对你的关注度，过高时（4星以上）就会遭到警察的追捕，可以到Safehouse恢复或直接去警局贿赂警察（被追捕时不行）。



### 枪支

在大地图上有枪支标志的地方可以花钱升级你的武器（建议直接升至黄金级），升级后的武器威力、装弹量以及射速有显著的提升。如果经济紧张的话升级一种武器就可以了，因为这就足够让你打遍纽约无敌手了。

## 3 DON OF NYC

完成主线任务并当上教父后就要向着控制全纽约而努力了。占领全部的地盘，买下全部的Safehouse，收集全部的终结技的方式，最后你就是DON OF NYC了。

## 4 100个胶片

整个纽约的场景有着100个的胶片等着我们去寻找。一般它们都在角落或箱子里隐藏着，加上游戏广阔的场景，所以要想收集齐它们还是有一定难度的，不过最后的几个电影片断需要它们才能开启，电影原作的FAN们在游戏时可要瞪大眼睛了。

# 主线流程

| 任务名 | 奖励 | 任务简述 |
| --- | --- | --- |
| THE ALLEY | RESPECT：+500；MONEY：+500；电影片断开启 | 跟着提示最后在Safehouse记忆后任务完成 |
| THE ENFORCER | RESPECT：+750；MONEY：+1000；电影片断开启 | 占领肉店后出门贿赂警察，再与BRASI对话 |
| A GRAVE SITUATION | RESPECT：+2500；MONEY：+1500；电影片断开启 | 按照提示教训教堂附近的两个人 |
| SLEEPING WITH THE FISHES | RESPECT：+3500；MONEY：+2000；电影片断开启 | 完成射击训练后开车杀进酒吧干掉里边的杀手，多利用墙壁等掩体 |
| THE DON IS DEAD | RESPECT：+5000；MONEY：+2500；电影片断开启 | 出门之后再返回Safehouse，接到电话后在理发店出现任务点，最后护送教父去医院 |
| INTENSIVE CARE | RESPECT：+6000；MONEY：+5000；电影片断开启 | 医院不能带武器进入，干掉来袭击的杀手（一楼房间有枪可以拿）后对话 |
| FRIEWORKS | RESPECT：+7500；MONEY：+7500；电影片断开启 | 潜行来到工厂，被发现也没关系，只要在25秒内解决他就OK了，工厂楼顶把警长从楼顶推下（抓住他后拉到房顶边缘拨动右摇杆） |
| DEATH TO THE TRAITOR | RESPECT：+17000；MONEY：+1000 电影片断开启 | 炸掉一所店后到货物场干掉Gatto（小心会爆炸的箱子，建议里的远些用精准射击打爆它），最后开车逃脱警察的追捕 |
| HORSEPLAY | RESPECT：+12500；MONEY：+15000；电影片断开启 | 潜行时不要弄出声响，建议用L1+R1绕到敌人身后进行暗杀，来到四楼卧室前任务完成 |
| A RECIPE FOR REVENGE | RESPECT：+15000；MONEY：+20000；电影片断开启 | 从总部出来四分钟之内到达目标，来到后门威胁老头把门打开，三分钟内逃出餐厅后驾车到达码头 |
| NOW IT'S PERSONAL | RESPECT：+20000；MONEY：+30000；电影片断开启 | 打完电话出门驾驶目标车，按照提示来到Brooklyn的教堂找到Frankie |
| THE SILENT WITNESS | RESPECT：+25000；MONEY：+35000；电影片断开启 | 把一楼的敌人清光后坐电梯到地下室把那个混蛋扔进火炉 |
| SONNY'S WAR | RESPECT：+30000；MONEY：+40000；电影片断开启 | 地下室逼问之后出屋开车追上逃跑的老板，三分钟内到达码头，杀入仓库买下工厂 |
| CHANGE OF PALANS | RESPECT：+40000；MONEY：+45000；电影片断开启 | 追凶手到敌人基地的途中可以换车，注意按照提示拐弯不要走错路 |
| ORDER TO KILL | RESPECT：+75000；MONEY：+50000；电影片断开启 | 进旅馆上四楼找到告密者，三分钟内找到Monk，杀了他后出门 |
| IT'S ONLY BUSINESS | RESPECT：+125000；MONEY：+50000；电影片断开启 | 追上并宰了Tessio，任务完成 |
| BAPTISM BY FIRE | RESPECT：+200000；MONEY：+150000；电影片断开启 | 按照提示清理DON的四个人（每人的身边都有大量的保镖保护），躲过警察的追捕后按时参加葬礼 |

# 公主联盟

ユグドラ・ユニオン

推荐玩家年龄 全

GBA | S.RPG | Sting/日版/1人/4800日元 | 2006.3.23

TEXT BY UP TEAM/RaXpo

## 卡片

卡片可以说是这次游戏的核心系统，几乎一切都和卡片上的要素有关。Power值影响战斗后敌人减去多少士气，武器形状对应用哪种武器的人可以使用必杀（ALL指全部人都可以发动必杀），Move是指能移动的格子数。每张卡片都有不同的必杀技，而每场战斗能选择的卡片数量都不同，卡片用完的话是不能补充的，所以卡片的选择很重要。另外，基本每一话都有多段胜利条件，每完成一个条件卡片都能得到补充。下图中右下方蓝色的人物代表我方能发动这张卡片必杀的角色。




## 战斗系统

战斗的具体方法是将我方角色移动到对方单位边上一格，不管是什么职业都一样，然后按START键，将光标转移到想要攻击的角色头上，此时可以看到对方所用的卡片，选择确定后就进入战斗。每回合我方只有一个部队能发动攻击，敌方也是如此，不过有的时候敌方会有多个队伍，他们每个队伍都能进攻一次。发动攻击一方可以先对敌方进行一次冲击，如果运气好可以直接打倒敌方的主将，那么对方剩余的小兵将会非常好对付，战斗胜利后对方的士气也会减少的更多，当然，这对我方也是同样的。

## 士气

士气相当于其他游戏的HP，战斗中不管损失多少兵，只要不是全灭则士气不会减少。一旦士气减到0，那么该单位则算被消灭。士气除特定条件外是不会自动恢复的，只有在每次战斗前选择人物时玩家自行来给单位恢复士气，主要通过给予道具来达到这个目的，而道具一般很难得到，所以玩家一定要合理分配。

## 武器的相克

这次游戏的武器也如同纹章系列一样，武器之间有相克关系，其关系大致如下。其中，圆圈最好，三角是差。

| | 剑 | 枪 | 斧 | 弓 | 杖 | 块 | 镰 | 书 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 剑 | | △ | ○ | | | | △ | |
| 枪 | ○ | | △ | | | | △ | |
| 斧 | | ○ | | | | | △ | |
| 弓 | △ | △ | △ | | ○ | | | ○ |
| 杖 | ○ | ○ | ○ | | | ○ | | |
| 块 | | | | | △ | | | △ |
| 镰 | ○ | ○ | ○ | | | | | |
| 书 | | | | △ | ○ | ○ | | |

## 战斗画面解说

战斗的画面类似《兰古利萨》系列”，不过一般每个队伍只有6个单位，大型单位一次更是只有3个出战，而且出战单位的数量是基本固定的（变动下面会详细说）。如图03，画面上方是特技槽，最初槽满了也不能放必杀技，以后就可以了。战斗中按方向键左可以使槽快速增长，不过此时对我方战斗很不利。按方向键右可以消减槽发动积极的进攻。画面下方人物头像边上的黄色框表示战斗的状况，星星最好最差是叉。黄色框下面有时会有一个特殊的带加号的标志，代表目前攻击所带的属性。

## 必杀技系统

从第7话开始角色就可以使用卡片上的各个必杀技了，每张卡片都有不同的必杀技，可以在卡片资料里看到。发动方法是特技槽（战斗画面中上方黄色的槽）蓄满的情况下根据提示按A或者B键，必杀中有的需要咏唱，就是按着提示键不要放，一直到一根槽加满。但是并不是槽蓄满了就能发动必杀技，还需要发动角色是ACE角色，一般就是连续获得几场战斗的胜利就行了

## UNIT系统

这个系统可以说是战斗胜利必须要掌握的要素，由于每回合只有一个单位能攻击敌人，所以对付那些有大量士气的BOSS级角色只能通过UNIT攻击。战斗时玩家要注意自己的站位。男性角色为以自己为中心斜向四个方向两格以内的己方玩家，女性角色是以自己为中心一个两格的十字范围。当发动攻击时如果范围内有我方的角色在，就能一同参加攻击。当然，这些对敌人也是通用的，所以在组成UNIT的同时，也要注意敌人的UNIT，以免武器被克造成不必要的损失。第15关后UNIT会得到进化，就是在原有的基础上再次增加范围，不过是身边一格，敌人也相同。unit攻击的话，同一个单位在一轮攻击中多次出战的话，则每次出战减少一个出战单位，敌我通用。

## 地形和其他

游戏中有多种不同的地形，他们会附加一些能力，将光标移动上去就可以看到了。另外有些敌人打倒后会在他原来的位置上出现一个小感叹号，派我方角色走过去的话就可以得到道具了（最后通关角色打倒后出现的感叹号道具会自动取得）。地图上也有不少隐藏道具和城镇设施（可以得到道具什么的），玩家可以自行探索。

## 巫师的召唤兽

巫师可以通过卡片的特技召唤出使魔，我拿的ロザリィ就可以通过施放卡片メイクドール的特技来召唤出一个巨象兵，不过召唤的时候在巫师的周围一定要有空余的格子。

## 兵种介绍

### 骑士 Knight

使用长枪的战士，虽然一次出战只有3人，不过有更高的防御力和攻击力，是对付敌人剑士、女武神不可或缺的角色。使用卡片「チャリオット」的特技可以将敌人的数量变得和自己这里一样，非常实用。

### 女武神 Valkyrie



使用西洋剑，擅长神圣攻击，对巨像兵、骷髅有较大的伤害。而且女武神防御力高，配合使用卡片「レヴォリュ十ション」特技更是一次将对方除首领外全部单位一次击倒。每次出战单位6人。

### 剑士 Fencer



挥动大剑的剑士，最大的特点就是能够使用卡片「アイテムブレイク」的特技毁坏敌人的装备。每次出战单位6人。

### 温迪尼 Undine



传说中的美人鱼，游戏中唯一能停留在水上的单位。使用的武器也是长枪，所以职业特性和骑士差不多。使用卡片特技可以将河面冻结，能让其他部队通过水面行进，不过要小心，冰融化后还在冰层上的单位就会落水淹死。每次出战单位6人。

### 狮鹫骑士 Griffon Rider



唯一的空中单位，能够飞跃河川，是担当奇袭的主要部队。使用武器为斧头系，和骑士一样，每次出战单位3个。唯一的缺点是夜晚狮鹫的能力会下降，所以不擅长夜间作战。还要小心敌人的猎人！

### 山贼 Bandit



男主角就是山贼头，人称“银狼”。山贼使用斧头为武器，敌人的山贼如果走到地图上的村庄时，就会毁坏当地的村庄，要小心。男主角更是可以通过卡片「スティ十ル」的特技偷取敌人身上的道具。每次出战单位6人。

### 刺客 Assassin

一手拿弓，一手用爪子的刺客，主武器被定为弓。与敌人交战时先攻的刺客有着绝对的优势，配合投石车更是几乎100%的几率能在先攻时直接秒杀全部的敌人。使用卡片「ブラッディクロ十」的特技能直接打倒敌人的首领，每次出战单位6人。

### 咒术师 Necromancer



手持魔杖，使用黑魔法的魔导师，攻击时附带暗属性。特点是能使用卡片「ネクロゲ十ト」的特技能召唤出骷髅兵，不过只有夜间才能召唤。每次出战单位6人。

### 猎人 Hunter

使用弓的战士，特点是对空中的狮鹫骑士有着极大的伤害，而弓箭武器对战斗也有着更好的效率。每次出战单位6人。

### 巫师 Witch

使用炎之魔法的魔女，手持魔杖，攻击带有火属性。特点是能使用卡片「メイクド十ル」特技召唤一个巨像兵。每次出战单位6人。

### 骷髅兵 Skelton

通过咒术师的特技从冥府召唤出来的战士，攻击类型与巨像兵相同，使用卡片「ポイズンブレス」的特技可以让敌人中毒。每次出战单位6人。

### 巨像兵 Golem

通过巫师的特技召唤出的仆人，拥有坚强的防御力，能使用卡片「ア十スクウェイク」使敌人石化两回合并破坏敌人的道具。要小心的是巨像兵在走到村庄上时会毁坏村庄，同样，走到桥上时也会毁坏桥。每次出战单位3人。

### 龙骑士 Imperial Knight



使用最强武器镰刀的最强兵种，虽然同样每次出战单位只有3个，但是防御力和攻击力都是骑士等远远不能相比的。与他们战斗最好用法师，而且最好是我方先进攻，不然会十分吃力。敌人的焰帝ガルカ十サ就是这个职业，他会使用特技与我方进行死斗，破坏我方的特技槽，不过他会只剩下自己一个人。





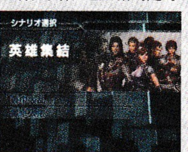
真・三国无双 4 帝国
真・三国无双 4 Empires
推荐玩家年龄 12
PS2 | ACT | Koei/ 日版 /1~2 人 /4494 日元 | 2006.3.23

# 模式篇

## 争霸模式

选择历史背景进行游戏，其中的群雄集结是无历史背景，可随意设置国家势力进行游戏，在争霸模式中，还可以使用玩家们自创的武将来进行，不但可以把自创武将设置成君主，还可以设置成敌人。(注：每次开始游戏后在环境设置中可选择继承武将能力或是不继承，而武器则是要玩家再次去锻造的)

在选择历史背景后进入选择国家势力画面，每个城镇都有着不一样的收入，防御度和开发的道具等。(按△查看详细信息)。如果城镇中没有一个武将的话，这座城则是可以由玩家自由来分配的。




在选择完势力后进入环境设定之后就可以进行游戏了。

## 自创武将

创造一个属于自己的武将

在创造完成后，此武将便可在争霸模式和自由模式中使用了，并还可以随意的更换服装。(如果有猛将传记录的话，则可继承猛将传中的自创人物)

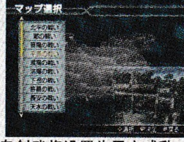



游戏设置

设置个性化的游戏系统，在其中的音声设定中可以欣赏到一百余首游戏的 BGM。

## 自由模式

与争霸模式不同。自由模式是没有政略系统的，而且是以选择在三国中激烈的战役来进行游戏，当然也可以把自创武将设置为君主或敌人。在自由模式中保留了在争霸模式中所开发的道具，武器，马匹。，并可以随意使用。




事典：收录了三国史上所发生的点点滴滴和武将的详细资料。

## 欣赏模式

在欣赏模式中，可以欣赏到游戏中所播放过的 CG，武将的姿态，武器，道具等各种详细图鉴。

武将名鉴：查看武将的详细姿态，发音。

兵士名鉴：查看在游戏中所出现士兵的详细姿态。

キヤラリー：观赏游戏中的CG动画，插画。还可以对 ED 动画进行自我编辑。

武器一览：查看武将所拥有的武器。

アイテム一览：查看道具的详细信息(在游戏中升级的能力会被保存下来)

政策カ　ド一览：查看在争霸模式中所出现过的政策能力的详细信息。

# 政略篇

**在争霸模式中会有政略这一系统，想要统治三国的话，那政略是必定要掌握好的！**

### 入手资金说明

每使用一次政策都会用掉一定的资金，使用效果越大的政策用去的资金则越大。在每个回合开始的时候，玩家们的资金都会增加一点。而这些资金则是势力收入(基础收入 100+ 君主官爵收入)+ 支配地域数量(增加地域数资金获得也会随着提升)。

### 提案说明

每个回合武将都会向玩家提出一些政略的方案，采用后实行。每提案一次都会消费掉一定的资金，当资金不够的情况下无法提案。

### 委任说明

选择一个武将，根据其能力实行方案，方案是随机的，委任后不可进行其他方案的选择。

### 政策说明

选择一个方案来进行调配。每个政策都有着不同的消费资金度，当资金不够的情况下不能使用。

### 军资调达

在现有的城镇内提取资金，

### 武装开发

开发道具等实用物品。

### 武器开发

武器开发分为刀剑锻造，长柄锻造，特殊锻造和综合锻造，每个武器种类锻造一次后技术力会增加 20，当升到 5 级的时候可以获得3级武器，并保留，在自由模式下可使用。

### 道具开发

开发实用的道具马匹等，开发后资料会保留，在自由模式下可随意使用，但是在争霸模式下使用一次就会消失，如果想要再次利用的话，则是要再次进行开发的。

### 武将人事

搜索武将并使用该武将，还可以对武将进行训练，提升阶级。

### 权谋术数

与其他势力进行联盟。

### 战场工作

对战斗进行有利的措施，可组织敌军的援军出现等。

### 部队补强

雇佣兵种，并在战斗中出现。

### セーブ说明

记录当前进度。

### 进行说明

选择进行后便可进行对其他势力的进攻，防卫自己的城镇或是支援联盟国的战斗等。

### 增兵防备

增加武将的兵力或对城镇进行改造，提升城镇的防御力。

### 战场计略

使用特殊的计略，让战斗更加有利。

### 情报说明

查看武将，城镇，武器，道具的详细信息。

### 武将配置

对武将进行配置或移动武将所在城镇。对敌人的攻击进行有效的防御。

### 天气状况 / 灾难说明

在游戏中会出现一些天气的状况，这些都是由季节的变换引起的，当出现比较恶劣的天气后，是不能对有这种天气的城镇进行侵攻的。除了天气的状况还会出现一些灾难，如果这场灾难是发生在你所管辖内的话，则会减少一定的收入和兵力。

**地震**　减少城镇的防御度。

**疫病**　减少兵力

**いなご**　减少资金。

**农作**　地域收入增加。

**洪水**　防御度减少，并且不能进攻这个城镇。

**大雪**　不能进攻这个城镇。

# 战斗篇

**战斗准备说明**　在每场战斗开始前，系统都会给玩家一个准备的机会。

**战斗准备**：装备道具，更换武器等。

**胜败条件**：查看本场战斗胜或败北的条件。

**军团情报**：查看我军或敌人武将的所在地和武将的信息。

**战场策**　使用在政略中所选择的战场工作等。

**设置**　欣赏 BGM 和更换地图自动或手动的形式。

**战斗开始**：进入战斗。

**战斗中部队配置说明**：本次《真・三国无双 4 帝国》中添加了可随意调配部队的系统。按START键进入菜单。打开军团情报这一项，选择一个武将后会出现一个菜单，这就是武将配置菜单。




**敌将击破**：专门盯住一个敌将，从而击败他。

**味方掩护**：帮助自军的一个部队。

**拋点攻击**：专门盯住一个拋点攻击，将其占领。

**拋点防御**：防御住自军的一个拋点。

**委任**：交给武将自行决定。




**武将再次出击说明**：在战斗画面的右上角(军士气两边)会有数字表示，这是武将被击败后再次出击的次数，当数显示为 0 时，被击败的武将就没再次登上战场的机会了！

**战斗技能说明**：每位武将都有着不同的战斗技能，在战斗中，自军的武将会根据目前的状况来自行使用战斗技能。

**猛攻**：部队攻击力一定时间上升。

**死守**：部队防御力一定时间上升。

**奋斗**：部队士气上升。

**疾风**：部队移动速度一定时间上升。

**强袭**：一定时间，对拋点拋点进行猛攻。

**火计**：对拋点投入火焰，可减少拋点内敌人的体力。

**挑拨**：把敌人部队引诱出来。

**武将捕获 / 体力少的武将说明**：击破兵力少的武将或是在自军管辖范围内将其击破则会捕获这名武将。当敌人武将体力少于三分之二的时候则会出现逃跑的情况，一般敌武将会往拋点逃跑，因为那里会恢复他的体力。所以说，我们只要在他回拋点的路上将其击败便可。

**战斗胜利说明**：在战斗胜利后，系统会计算玩家杀敌数和获得的武勋。

**武器的附加能力**：战斗后会入手一定的武器附加能力，这些能力都是可装备在武器上的，提升攻击力，武将的移动力等。每把武器最多能加上 5 个附加能力。

**武勋说明**：当获得一定的武勋后，武将的阶级会提升，每提升一次阶级后能力也会上升，每位武将最多能提升 16 次阶级。

**俘虏说明**：在战斗中还会抓到一些武将，抓到后可以将其配置到自军门下，也可以将其放逐。





# ACE COMBAT ZERO THE BELKAN WAR

エースコンバット ゼロ ザ・ベルカン・ウォー

TEXT BY UPTEAM/ztpkiller

**皇牌空战 零 贝尔肯战役**
ACECOMBAT ZERO THE BELKAN WAR
推荐玩家年龄 全
PS2 STG Namco/日版/1人/6800日元 2006.3.23

## 系统介绍

### 称号



称号共有3种，分别是Mercenary(佣兵)、Solidier(战士)和Knight(骑士)。

称号的获得涉及到称号槽(ACE Style Gauge)的问题，就是每关结束后报表下方的那个计量槽。指针所指向的位置就是当前你所拥有的称号。每关结束后系统都会根据本关的表现给予一定的评价。(并非根据某一关的表现给予称号，而是看整体表现)指针向哪个方向偏移取决于黄色敌人(一般为失去抵抗能力的敌人或民用设施)的击破数量，多打就向佣兵偏移，不打就向骑士偏移，打一部分就基本不偏移。所以想获得某个称号，就必须控制好称号槽里指针的位置。

### 僚机指令




本作的僚机系统是根据上一作进化而来的，除了继承攻击、分散、援护、特殊武器四个选项外。还在分散选项里具体化了三种方式，分别是对空、任意、对地。这样一来，僚机的AI得到大幅度提升，可以基本按照玩家的意愿行动了。

### ACE收集模式

游戏里共有168名王牌飞行员，击落他们除了可以获得超强隐藏机体和相应的涂装外，还可以在ACE STYLE里观看他们的相关信息。但需要注意的是：不同的路线，遇到的ACE会有所不同。所以想收集全部王牌飞行员的资料就必须将所有路线走一遍。




### 基本操作

| 按键 | 功能 |
|---|---|
| 十字键 | 向僚机下达指令 |
| 左摇杆 | 控制机体移动 |
| 右摇杆 | 控制视角移动 |
| △键 | 切换目标 |
| □键 | 查看地图 |
| ○键 | 发射导弹 |
| ×键 | 发射机炮 |
| L1 | 减速 |
| R1 | 加速 |
| L2 | 左微调 |
| R2 | 右微调 |
| L2+R2 | 调整飞机至水平 |
| R3 | 更换视角 |
| Select | 切换特殊武器 |
| Start | 暂停进入菜单 |

## 全关卡S评价打法 (可适用于任意难度)

### 1 冻空の猎犬

**任务** 在B-52通过地图右下角前将其击落

**S级要求** 10000分

**攻略：** 注意留一架B-52最后打，不然分数不够S评价要求。

### 2 171号线夺还

**任务** 破坏敌人封锁

**S级要求** 5320分

**攻略：** 先赚够S级所需分数，然后再打TGT目标。

### 3 圆桌

**任务** 侦察B7R地区，击落敌方ACE小队

**S级要求** 11280分

**攻略：** 开始时按照地图提示的方向飞行，多打一些中途出现的敌机赚取分数。当飞行到边境地区会触发剧情，敌方ACE小队出现，全部击落后便可通关。提示：剧情首次出现ACE小队，他们的实力不可小视。建议把僚机设定为援护，用本机吸引敌人注意力。等僚机帮助本机击落1至2架敌机后再发动进攻，击落剩下的ACE机。




**佣兵路线：** 遭遇ロト队(4机)，在地图左上出现。
**战士路线：** 遭遇グリューン队(4机)，在地图右上出现。
**骑士路线：** 遭遇インディゴ队(4机)，在地图左上出现。

### 4 战域攻势作战计画4101

**A路线：** ゲルニコス作战

**任务** 破坏地面和空中的TGT目标

**S级要求** 4000分

**攻略：** 开始有雷达干扰，击毁河两岸的4个JAMMER后雷达就会恢复正常，击毁所有TGT后通关。

**B路线：** ラウンドハンマー作战

**任务** 破坏地面和海上的TGT目标

**S级要求** 14000分

**攻略：** 尽量多破坏绿色和黄色目标，只打击红色的TGT目标是达不到S级的分数要求的。

**C路线：** コスナー作战

**任务** 保护联合军舰队，击落敌人空中目标

**S级要求** 7340分

**攻略：** 注意在联合军舰队周围和敌人周旋，敌人会不断增援，小心不要被围攻同时注意不要离舰队太远导致旗舰被击沉。

### 5 苍天に舞う希望

**任务** 保护我军空降部队顺利到达降落地点

**S级要求** 7000分

**攻略：** 护航关卡，先快速清除地面的AA GUN和SAM为运输机扫除障碍。之后敌人会有几批空中支援，多停留在运输机周围，不要让它们受到攻击，击毁所有TGT目标后通关。

### 6 解放への钟鸣

**任务** 解放首都

**S级要求** 12000分

**攻略：** 向地图右上前进，破坏到一定程度后，地图右上出现雷达干扰，这时要抓紧时间清除剩下的目标，不然一会等它们变成友军，分数就没的赚了。所有TGT清除后，ゲルプ队(2机编队)在地图中间出现。击落后通关。提示：对付ゲルプ队的时候，把僚机设定为攻击。集中导弹和特殊武器先击落一架ACE机，之后就简单多了。



### 7 ハードリアン线攻略

**任务** 30分钟内得分16000以上分

**S级要求** 17分钟内完成

**攻略：** 建议使用有对地特殊武器的机体，同时把僚机设定为攻击模式。开始的时候向地图左上清版，注意山脉上某些目标需要正对才能攻击到。击破碉堡后，地图四周同时出现其他碉堡。向右上方进发，因为这里的敌人分值很高，不用补充弹药就可以达到分数要求。

### 8 空中回廊

**A路线：** アルファ方面队

**任务** 破坏地面所有TGT目标

**S级要求** 4300分

**攻略：** 先将僚机设置成攻击或分散对地状态，然后向地图左上清版。到达敌防空阵地后，用低空低速迂回的方式进攻，可以保证在受到最小威胁的情况下消灭全部敌人。随后进入附加任务。

**附加任务：** 迅速退回地图下方基地。

**要点**
回航的时候向地图下方极速前进，当敌人在本机后面进行第一次照射后，开始向左或向右45度减速前进，激光照射的时候调整机头到箭头所指方向，加速前进几秒后再向左或向右45度减速前进，反复即可。

### B路线：ベータ方面队

**任务** 破坏地面和空中所有TGT目标

**S级要求** 6800分

**攻略：**破坏湖周围的所有目标后，敌军会有几次空中增援，一定要全部消灭，这是赚分的关键。再来到敌防空阵地，运用低空低速迂回的方式消灭所有TGT目标。随后进入附加任务。

**附加任务：**同A路线。

### C路线：シータ方面队

**任务** 破坏空中所有TGT目标

**S级要求** 6900分

**攻略：**建议使用有对空特殊武器的飞机。此关敌人分布比较分散，但实力都不可小视。要尽量快速清版。地图中间位置的敌机会多次增援，是赚取分数的好机会。消灭全部TGT后进入附加任务。

**附加任务：**同A路线。

## 9 巨神の刃



**任务** 破坏亚瑟王之剑

**S级要求** 13000分

**攻略：**亚瑟王之剑会在远处不断地攻击，要及时回避。建议先迂回前进破坏前方的四处干扰装置(导弹不能锁定，要用机炮打)。接着来到亚瑟王之剑下破坏4个电源供给装置和4个小激光发射器。最后再破坏它的发射装置和本体。注：亚瑟王之剑的抗击打能力很强，切记不要贪多，以免撞塔。

## 10 B7R制空战

**任务** 向B7R发动进攻，全歼敌方ACE小队

**S级要求** 10分钟内完成

**攻略：**先是大规模的空战，6分钟后敌方ACE小队又来增援，只有全歼ACE小队方可通关。提示：本关强烈建议使用带有XLAA特殊武器的战机，把僚机设置为援护、特殊武器模式。

**要点**

开始时不要使用特殊兵器，当敌方ACE小队出现的时候，先用XLAA将他们打散，然后快速逐个解决。一旦被包围就要及时回避，除了靠僚机帮忙外，我们也要抓住一切机会给予敌人致命一击。总之，消灭一架难度就下降一些。

**佣兵路线：**遭遇シュヴァルツェ队(8机)，在地图中间出现。

**战士路线：**遭遇シュネー队(5机)，在地图右上出现。其中5号机EA–6B为雷达干扰机，应先爬到20000英尺高空将其击落。

**骑士路线：**遭遇ズィルバー队(5机)，在地图中间出现。他们有远程特殊兵器，小心回避。

## 11 焰

**任务** 占领军事重镇，破坏所有TGT目标

**S级要求** 10分钟内完成

**攻略：**先清除地面的TGT目标，随后敌方会有几波空军进行增援，增援中夹杂着一架雷达干扰机，建议先爬到高处消灭他，然后再解决其他敌人。

## 12 临界点

**任务** 在敌轰炸机群到达地图南端前全歼它们

**S级要求** 15000分

**攻略：**按照提示方向行动，会出现敌轰炸机群。击落全部轰炸机后，出现核弹爆破的剧情。随后消灭掉所有增援的敌人就可通关。

## 13 幽栖の地

**任务** 打击敌人残存部队，30分钟内得分20000以上

**S级要求** 15分钟内完成

**攻略：**由于分数达到20000分以上就会强制通关，所以如何尽快达到分数要求是达成S级的关键，最好的方法就是多击毁高分值目标。首先直接冲向地图中间敌人的三角型地带，攻击时尽量用迂回行动路线以节省时间。清除完毕后，再向地图右上的敌人基地发动攻击。那里有大量F–35C这样高分值的目标。

## 14 终局の序曲

### A路线：マーズ方面攻击部队

**任务** 破坏地面和海上的TGT目标

**S级要求** 8460分

**攻略：**先攻击地面目标，然后再打海上的舰队。注意回避AA GUN和SAM就行了。

### B路线：マーキュリー方面攻击部队

**任务** 破坏地面和空中的TGT目标

**S级要求** 12260分

**攻略：**由于本关敌机威胁很大，所以建议消灭空中的目标后，再清除地面的TGT目标。

### C路线：ジュピター方面攻击部队

**任务** 破坏空中所有TGT目标

**S级要求** 11000分

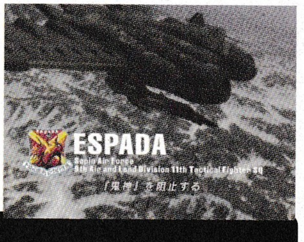
**攻略：**又是一个有雷达干扰的关卡！建议先爬升到20000英尺击落一架E–767。再下降到5000英尺左右歼灭一架EA–6B电子干扰机。随后地图上又出现4个干扰源。同在5000英尺高度击毁另外4架EA–6B后，干扰全部消失。最后击落所有TGT目标，进入下一关卡。

## 15 くろがねの巨鸟

**任务** 击落重巡航管制机XB–0及护航ACE小队

**S级要求** 6分钟内完成

**攻略：**按照地图所示方向追击XB–0。接近后触发剧情，敌方负责护航的エスパーダ队(2机编队)出现。




**要点**

先集中火力将护航机各个击破。然后尾随XB–0发动猛攻，破坏掉XB–0上的两批目标后，正前方会暴露出要害。这时，只要在前面攻击便可将重巡航管制机击落。提示：敌方会在中途增援一些战机牵制我方，注意回避。

## 16 圆桌の鬼神

**任务** 全歼拦截我方的ACE小队

**S级要求** 8分钟内完成

**攻略：**考察空战实力的一关，关卡的内容就是与ACE小队决战，记得多运用僚机系统和对空特殊兵器。

**佣兵路线：**遭遇シーサラー队(8机)，实力偏上，两架一组共4组向我方发起攻击。战斗的要点是快速击破，尽量保持2对2的状态，否则必然会受到敌人的围攻，拉锯战再所难免。

**战士路线：**遭遇ゴルト队(8机)，实力一般，虽然有8架同时进攻但威胁不是很大，看准时机反击即可。

**骑士路线：**遭遇ウィザード队(8机)，前四架F–16XL和普通战机没有区别，而后四架YF–23A不但机动性好，还有隐形的功能，将会是一场恶战。

## 17 王の谷

**任务** 破坏V2发射设施

**S级要求** 19500分

**攻略：**前进过程中必须保持在山谷内，一旦飞出山谷就会受到敌方炮火袭击。强烈建议以高速通过山谷，这样可以将AA GUN和SAM的威胁降到最低。最后的V2发射装置至少要两次才能破坏掉，第一次打击4x3组的LOCK JOINT，第2次破坏3个V2 CTRL。

## 18 ZERO

**任务** 在V2成功发射前击落PIXY

**S级要求** 6分钟内完成




**攻略：**PIXY有三种形态。第一形态的武器是激光发射器，对我方基本没有威胁。发射激光的瞬间是他的机动性最差，最容易中弹的时候，注意把握。第二形态的武器是大范围的爆弹。此形态下敌人没有什么破绽，尾随着打吧，时间会长一些。第三形态他没有什么特殊武器，只会用导弹攻击，但机体除了正面以外全身无敌。虽然第三形态看似困难，但掌握了方法后会变得很简单。具体方法为：第三形态开始时，敌我两机处于正对位置。加速飞行，一旦对方进入射程就立刻放导弹并及时回避它的攻击，拉开距离后调头，再次处于正对位置。如此反复便可击落PIXY。

# 隐藏要素

### 记录继承问题

《ACE4》的记录对应X－02 WYVERN，出现方式：任意难度，过一关便可购买，价格215000

《ACE5》的记录对应DF－01 FALKEN，出现方式：任意难度，3个称号都通关后即可购买，价格430000(通关就可以，不要求全部关卡开启)

**PS：记录的进度任意，初始记录也可以。**

### 全部路线的问题

除了第4、8、14关有A、B、C、3个路线外，其他关卡3个分支内容大致一样，只是某些关卡的佣兵、战士和骑士路线遇到的ACE驾驶员有所不同。

本作隐藏机体ADFX–01 MORGAN的出现方法：任意难度，3个称号都通关即可购买，价格322500(通关就可以，不要求全部关卡开启)

FREE MISSION里SP关卡的出现方法：

和所有ACE小队交战后开启。即：第3、10、16三关佣兵、战士和骑士路线都要通一次；第6、15关任意称号通一次。

### SP关卡内容

PK所有ACE小队

**PS：ACE小队是一队一队来的，打完一队任务改变，换下一队，但可以回基地补给。**

### 通关后新增加内容

SP NEW GAME：继承所有内容开始新游戏

FREE MISSION：自由选关模式

SCENE VIEWER：CG回顾

MUSIC PLAYER：音乐播放模式

HARD难度通关后出现EXPERT和ACE难度

| 银河战士：猎人 Metroid Prime: hunters | 推荐玩家年龄 | 13 |
|---|---|---|
| NDS FPS Nintendo/美版/多人/39.99美元 | 2006.3.20 | |




TEXT BY UP TEAM／余生 坠

## 操作

Stylus mode（推荐）

| 方向键 | 平行移动 |
|---|---|
| A、B、X、Y | 跳跃 |
| L | 射击，长按续力，还可以把加血和子弹吸过来。 |
| R | 狙击模式 |
| start | 打开3D地图，绿色箭头为萨姆斯所在位置，其前方黄色线代表面方向。方向键可以查看其他地域。 |

Dual mode（不推荐）

| A、B、X、Y | 主视角移动 |
|---|---|
| L | 射击 |
| R | 跳跃 |



Morph ball

| L | 放炸弹，一次最多3个，自动填充。 |
|---|---|
| 解迷时经常用到 | 快速在触摸屏上划一长段距离为冲刺。用自己放的炸弹将自己炸起一段距离。 |
| 空中二段跳 | 先放一颗炸弹，等快要爆炸时放下第二颗，第一颗爆炸炸起，然后在空中接近最高点的地方放第三颗，落地后第二颗爆炸再炸起，空中被第三颗接力，完成二段跳。 |

## 游戏画面

### 下屏幕

上方3个图标为武器选择。从左到右依次是：

1.ARM CANNON，普通激光枪，威力小，频率高。

2.MISSILE LAUNCHER，导弹发射器，滞空时间很长，但威力相当大而且有爆炸效果

3.副武器

4.右下角图标为变球。

5.正下方绿色小图标长按为进入扫描模式SCAN VISION，被绿色方框框住的物品长按L可以调查，有详细说明。再按下下放绿色小图标回到战斗模式COMBAT VISION

### 副武器列表

IMPERIALIST 电枪，快速连续发射高压电。要一直瞄着敌人来取得最大伤害值。

MAGMAUL 发射出滚烫的岩石，发出后在地面滚动一段距离爆炸。

JUDICATER 冰射线，发射迅速，可以当狙击使用，续力后一次发射3发。

SHOCK COIL 狙击枪，攻击力极高，但上弹速度较慢，双点武器图标或者R是开聚集镜。

BATTLE HAMMER 战锤，发射出绿色的能量球，有一定的抛物线，不能续力但是发射速度很快而且不用松手。

VOLT DRIVER 极快的电能量球，攻击力不高但没有滞空时间，可以续力。

## 流程要点

1.一般的门用任何枪攻击一下就会打开。

2.带颜色的门需要用相应颜色的武器攻击打开。

3.敌人是有属性的，武器攻击上去有红色的光圈冒出就是攻击无效，要改用其他武器攻击。一般情况下红色的敌人怕冰冻系武器，白色或者蓝色的敌人怕火焰爆炸系武器。BOSS也同样需要用不同武器攻击才有效果。

4.每关取得水晶后都需要在限定时间内跑到战舰顶上进入舱门才算完成关卡。一般不需要理会路上的杂兵，但双足蓝色守护者和银河猎人需要消灭才可以打开回去的门。在途中如果遇到猎人，战败后水晶会被抢走，在选关画面可以查看该猎人（有标记的）所在地，前去抢回即可。

5.武器攻击方式为《雷神之锤》类的滞空型（及子弹在空中有飞行时间），而非《反恐精英》等真实枪械类的准星扩大跑偏型。因此要算好提前量，一般武器都有爆炸效果，打敌人前进路线，炸脚。射线型武器可以尽量的攻击头部会有HEADSHOT的提示，伤害巨大。

6.游戏过程中可以取得ENERGY TANK（以下简称ET）增加HP上限。加武器上限的EXPENSION分为两种，一是MISSLE EXPENSION（以下简称ME）加导弹上限，一是UV EXPENSION（以下简称UVE），加副武器上限。

7.流程中有很多传送点（地图上显示P）可以把萨姆斯传送回战舰。善加利用。

8.战死后可以选择从最近CHECK POINT复生，但也会回到当时状态。

9.BOSS战心得：每关收集齐3个ARTIFACT之后就可以进入BOSS房间（地图上显示B）。只有两种BOSS。每关只有少许的攻击力和移动方式的变化。BOSS攻击方式比较单调，只要不停的移动就不会受到太多攻击。

柱状BOSS：柱体攻击方式单一，就是旋转着发射各种能量球，眼睛放射激光。战斗时只要围绕柱子旋转就不会受到伤害。柱体身上有很多眼睛，红色时不受伤害，蓝色时可以摧毁，推荐使用BATTLE HAMMER，可以一次摧毁多个。摧毁所有眼睛后会有蓝色核心从柱顶升起，攻击核心，受一定伤害后会收回，重复上述过程，几回合就可以结束战斗。

圆球BOSS：圆球BOSS有硬壳保护，也是发出能量球攻击，将其三个触手都打掉后BOSS外壳收回，开始在空中漂浮，这时他会晃动几下然后猛冲过来，可以变成球躲开。围绕空中的BOSS平移，用大范围爆炸武器攻击露出的很小的黄色核心，伤血一定程度又伸出触手贴墙，几个回合战斗结束。

## 游戏流程

### 第1关 CELESTIAL ARCHIVES

SELESTIAL GATEWAY，降落后，主角萨姆斯站在战舰（HUNTER GUNSHIP）上。以后走到飞船顶的仓盖上可以返回飞船，进行补充HP记录，选择武器，查看资料等。

HELM ROOM，右边的门有防护盾保护，调查门旁边的开关关掉防护盾。

MEDITATION ROOM，走廊的箱子需要蓄力攻击击碎，打出的能量球可以加血。再向前的一道门需要换成导弹攻击才可以打开。

DATA SHRINE 01，环行走廊上被告知有不明身份的飞船降落。打开旁边白色小门进入中间有蓝色防护盾保护的ALIMBIC ARTIFACT房间。调查防护盾发现敌人，消灭后在桥上出现解除护盾的钥匙。取得第一个ARTIFACT。出门后变成MORPH BALL就可以进入狭窄隧道，尽头取得ET。

FAN ROOM ALPHA，通过空中平台跳到顶层，在走廊内发现另外一个猎人，变成球追随他进入隧道，隧道内有ME。

FAN ROOM BETA，战舰发送情报告知刚才的不明飞行物证实为赏金猎人Kanden，接着一路向上。

DATA SHRINE 03，与Kanden的战斗，他移动速度非常快，还经常变成虫子和萨姆斯周旋。干掉Kanden后，上层的窄门打开，跳上桥变成球进去吃到第二个ARTIFACT，之后另外一道门打开。

Synergy core，调查地上的橙色开关开启传送点。进入后攻击房间4个角的白色标志，出现钥匙，取得第三个ARTIFACT。

### 第2关 ALINOS

ECHO HALL，变成球进入一个小迷宫，在一个能站起来的小房间消灭两个刺猬样的敌人后取得钥匙。变球滚过去，在前面有两个分支，较远的一条分支中有ET。然后回来走离门近的那条路。出来后取得第一个ARTIFACT。




HIGH GROUND，另外一个黄色赏金猎人站在高处向SUMAS射击，向他开几枪后他会逃跑，顺斜坡上二层。

ELDERPASAGE，摧毁两个不停放出敌人的蓝色传送口，赏金猎人出现在头顶，看准时机攻击他几下他就会跳下来，变成带两个锤子的球旋转着攻击S萨姆斯。用导弹轰他几下他又逃跑了。调查墙上的红色开关，出现钥匙，

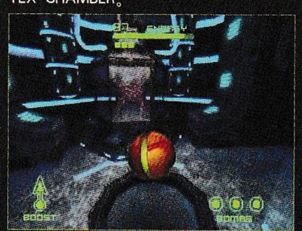
取得第二个 ARTIFACT。

回到HIGH GROUND，和猎人正面交锋，杀死后沿斜坡上二楼靠边跳过几个靠墙的狭窄平台取得第三个 ARTIFACT后空中出现悬浮的平台。

### 第3关 VESPER DEFENSE OUTPOST

WEAPON COMPLEX，消灭墙上的两个敌人后传送点从地板消失，掉到下层，消灭两个敌人后得到钥匙，升降台开启。取得第一个 ARTIFACT。

CORTEX CPU，这里是一个迷宫，需要用球型通过。在主通路上中间的升降台，到二层后左行有弹跳台直接被弹到顶层，通过长长的隧道来到 CORTEX CHAMBER。



进入扫描模式调查房间内4根柱子上的机关，得到新武器BATTLEHAMMER战锤，可以打开绿色防护墙，返回到有升降台的主通路，3层中间有ME，在通路中心有伸向画面垂直方向的通道。

COMPRESSION CHAMBER，调查两个绿色防护墙中间的开关，打开一层的三道门，用 BATTLEHAMMER 打开绿色防护墙后利用大厅中的箱子跳到上层开起开关。之后原路返回到主迷宫，一层左行，取得增UVE，再进入刚刚打开的3道门，消灭敌人，在前方的短墙后面有隧道进入取得第二个 ARTIFACT。之后出现新敌人，他的黄色能量球能扰乱萨姆斯的视线。

按原路返回，打开的绿色防护墙。里面的敌人需要在引它跳起的瞬间攻击他的底部才能将其消灭，之后上升降梯有传送点。在战舰处需要通过弹跳版才能上到传送点所在的平台，消灭一个猎人后取得第三个 ARTIFACT。

### 第4关 ARCTERRA

SIC TRANSIT，进来后身后的门关闭，出现一个猎人和一个蓝色的小BOSS。这里需要找到6个开关才能出现开起下道门的钥匙。一层白色防护盾挡住的门的房间有一个，对角线上的另外一个角落有一个，随升降台上到二层，断桥的桥柱上有三个，二层隧道尽头封闭的红色门对面墙上有一个。都打开后出现钥匙。取得一层中间房屋的门打开，里面有第一个ARTIFACT。

ICE CAVE，在圆形露天广场跳入惟一一个没有防护盾的洞，调查电源，引起爆炸。之后打开其他4个相同的开关后出现很多绿色的蚊子，需要把管道上的巢穴都打掉。之后用弹跳台回到二层调查控制台。调查放出旋转光束的启动机关，变球进入旁边的小缝隙，在限定时间内通过机关，取得新武器JUDICATOR。用新武器打开下层蓝色防护墙，走桥，二段跳到右边的走廊，取得钥匙，再回身跳下洞口取得第二个ARTIFACT，回到刚才很多绿色蚊子的地方一层有UVE，二层有一个传送点和ME。

SIC TRANSIT，用新武器打开刚才不能打开的门变球进入一个冰的迷宫。在中间有一个裂口，二段空跳取得钥匙。然后迷宫中的一个小门打开。取得第三个 ARTIFACT。

之后要重新返回4个星球，用新武器可以打开新的道路，不需要一定按下面顺序完成。

### 第5关 ALINOS

HIGH GROUND，用 JUDICATOR打开蓝色防护墙。

ALIMBIC GARDENS，变成球前进。

THERMAL VAST，通过悬浮移动的小平台，走过细长的小路。

ALINOS PERCH，消灭三个双足机器人后门打开。

COUNCIL CHAMBER，一个岩石BOSS，他会扔火球攻击萨姆斯。多借助掩体，使用光束枪攻击他头上的黄色核心，伤血到一定程度后他会潜入岩浆里，这时需要进前引他出来，续力光束枪可以给他巨大的伤害，打败它后得到新武器 MAGMAUL，可以打开黄色的防护墙，右边的高墙后有ET。打开下面左边的黄色防护墙，进入一个圆形房间，旁边有传送点，调查开关出现钥匙，取得后跳进脚下的洞，攻击墙上的蓝色开关弹跳台打开，弹跳吃到第一个 ARTIFACT。在圆形房间调查开关打开白色防护墙。

PROCESSOR CORE，弹跳上高层再二段跳入大管道在其底部变成球后通过几道机关，到上层吃到钥匙后取得第二个ARTIFACT。上到高层炸开门（视角很远，不容易看清）。



ALINOS PERCH，开启两个弹跳台，在最上层可以打开黄色的防护墙。里面有 ME，攻击里面的蓝色开关开启外面的一个弹跳台。同过那跳台跳到高处按开关开门，用中间高点的跳台进入刚才打开的门，吃到上层钥匙取得第三个 ARTIFACT。

### 第6关 ARCTERRA

SIC TRANSIT，用新武器MAGMAUL打开红色门。

FAULT LINE，出现一个巨大的冰BOSS，取得新武器 IMPERIALIST。头顶的抓壮开关需要离开一定距离开瞄准镜射击，升降台出现。到上层后隔着巨大的白色防护墙调查对面的开关打开传送门，进入下一房间消灭所有敌人后出现钥匙，打开两个巨大玻璃瓶子后面的开关，电源关闭。用导弹炸上层的高柱，柱子倒下成通路。原路返回取得第一个ARTIFACT，打开FAULT LIND的红色门。

FROST LABYRINTH，变球进入右边的门打开红色门。

SANCTORUS，调查房间内3个红色开关，远距离狙击红色开关，取得钥匙，得到第二个 ARTIFACT。回到战舰处，进入刚刚隔墙打开的传送点。

DRIP MOAT，平台下面有UVE。

SUBTERRANEAN，一个由白色防护墙组成的迷宫。在迷宫中找好角度在没有阻隔的空间中狙击头顶的3个红色开关，之后中间的升降梯开启。坐升降梯下到下层，消灭敌人出现钥匙。之后取得第三个 ARTIFACT。

### 第7关 VESPER DEFENSE OUTPOST

WEAPONS COMLEX，用狙击枪打开红色的门。

STASIS BUNKER，远点距离打开里面的电脑，20秒内调查入口处的电脑（最短路线：左转，在有标本的房间内从墙壁缝隙跳下）得到第一个 ARTIFACT。消灭三个敌人后又出现钥匙，取得第二个 ARTIFACT。

ASCENSION，坐升降梯到顶后有传送点。

FUEL STACK，进门后发生爆炸，能量泄露，需要在1分钟依靠弹跳台和空中的小平台跳到顶层关闭终端电脑。在中间部分用电脑打开旁边的白色防护墙，取得第三个ARTIFACT。

### 第8关 CELESTIAL ARCHIVES

DATA SHRINE 02，打开绿色的门进入，得到新武器 VOLT DRIVER，在SYNERGY CORE用新武器打开黄色的防护墙。

TRANSFER LOCK，在尽头摧毁3个敌人的传送口后露出下面3个机关，分别攻击后方的3个开关防护盾打开，再攻击这三个开关，住控制室的门打开。进去调查控制台出现新入口，从长桥通过。

DOCKING BAY，消灭敌人得到钥匙，通过移动平台得到第一个 ARTIFACT。一共有3个传送点，分别到不同的房间，各个房间也是相连的，消灭所有敌人后一些防护门打开，在 INCUBATION VAULT 01 取得钥匙，得到第二个 ARTIFACT。在 INCUBATION VAULT 02 进2层的门后跳下去取得新武器SHOCK COIL，可以打开金色的门。外太空从右往左数第二个传送点进入 INCUBATION VAULT 03，跳到下层用 SHOCK COIL打开金色的门，进传送点。

NEW ARRIVAL REGISTRATION，消灭地上的3个虫子，如果被吸附变球放炸弹炸开，跳过悬浮平台在房间中进入搜索模式调查4个 GOREA 后钥匙出现，取得第三个 ARTIFACT。

8个水晶收齐了，返回ALINOS，从 HIGH GROUD 右边二层进入 COMBAT HALL。进入 ALIMBIC CANNON CONTROL ROOM。放入8颗水晶，新星球出现。

### 最终关 OUBLIETTE

一直前进见到最终 BOSS。

BOSS的攻击方式很多，但只要保持一定距离围着他平移绕圈就基本不会受伤。使用和他身体相映颜色的武器攻击上肩膀上的两个黄色核心。两个手臂都摧毁后 BOSS 会飞到空中，然后称机按黄，绿，橙，蓝，紫，红的顺序攻击墙壁上的转环（击中圆环会旋转，全部完成有提示）。之后BOSS顶部的核心。循环3次后 BOSS 出现第二形态。需要先到最下层取得改进型加农炮才能对他造成伤害。他的攻击方式只有两种：1，射红色岩浆射线，威力巨大，但是一条直线，很容易躲开；2，发出巨大岩浆球追踪 SAMUS。BOSS 可以隐身后瞬间移动，多看下屏的雷达，寻找 BOSS 踪迹。战斗后出现真结局。SAMUS姐姐会摘下面具哦！

## 对战模式

游戏支持 wi-fi，但估计国内可以尝试的玩家不多，不过对战可以和 AI 进行。选择 MULTI-CARD PLAY，然后选 CREATE GAME，一共7种模式。在HUNTER栏选择ADD BOT即可添加机器人，星星是AI高低，共3级，最多4人对战。单机通关后一共有 16 张地图，7个可选角色。

| | |
|---|---|
| BATTLE | 死亡竞赛模式，和所有对手互杀，先到击杀次数者胜利，在规定时间内无到达上限者按击杀次数多少计算胜负。 |
| SURVIVAL | 每个人有有限的生命数，消灭所有的对手成为唯一存留下来的猎人。 |
| BOUNTY | 夺取空中漂浮的水晶并且带到指定地点即得分，阻止其他对手送还水晶。注意不能在持有水晶时变形，否则水晶会掉出。 |
| DEFENDER | 站在圆圈中，并且杀死所有进入圆圈的对手保持圆圈内只有自己一人，累积到一定时间后胜利。 |
| PRIME HUNTER | 第一个杀死对手成为 PRIME HUNTER，并且保持不被杀一定时间获胜，其他对手可以杀死 PRIME HUNTER 成为新的 PRIME HUNTER。 |
| CAPTURE | 夺旗模式，冲进对手的阵地夺取水晶并且带回到自己的阵地和自己的水晶会合得分。 |
| NODES | 占领地图中的圆圈（在其中待够一定时间），每个圆环在占领中都会加分，先到分数上限的胜利。 |







# 荣仓奈奈

## EIKURA NANA







| | |
|---|---|
| 身份 | 演员 |
| 生日 | 1988年2月12日 |
| 出生地 | 鹿儿岛 |
| 血型 | A |
| 星座 | 水瓶座 |
| 身高 | 170cm |
| 兴趣 | 购物、读书、绘画 |
| 特技 | 三味线、民谣 |















## 作品

### 连续剧

- 2004-08-16《ジイジ～与孙子度过的夏天》／片冈（全4集）
- 2005-07-04《ジイジ～与孙子度过的夏天》／片冈（全5集）
- 2005-10-17《危险姐姐》／田村爱

### 电影

- 2004-09《宇宙警察》／女主角 由佳丽

### 电台

- 2005-10 担当东京电台《GIRL'S LOCKS！》栏目的主播

### 广告

- 花王

### 写真集

- 2004《HBD 16》
- 2006-02-10《Free》

### DVD

- 2003-12-17《O-HA-NA～梦色绘本～》
- 2004-12-15《NANA》

### 杂志

- 集英社《17岁》专属模特







# 最终幻想XII



一句话评论 游戏各方面都达到业界RPG顶点，任何玩家都不容错过的绝对大作。

Level ★★★★★★★★★★ **PS2**

■FINAL FANTASY XII■DVD■Square Enix■RPG■2006年3月16日■1人■无对应周边

**levelup网友 我爱萍萍**

全新的战斗系统，使战斗的自由度大大加强的同时又不失战略性；执照系统令角色的成长不再固定为某一模式，玩家可以根据喜好培养角色；任务讨伐系统，丰富多采的讨伐任务让玩家乐此不疲，而讨伐任务和许多隐藏要素也是息息相关的；当然，还少不了全新登场的12星座召唤兽！剧情方面，史诗般的大型战争，忠诚与背叛，权势与人性，当然也少不了感人的爱情，绝对精彩的让人窒息！而婉转如天籁的音乐也保持了系列的一贯高水准。

**levelup网友 余生－坠**

经过《最终幻想XI》在很多玩家生命中的缺席，使得这款迟来的《最终幻想》更加珍贵。此作最大的变化在于系统融合了历代经典的ATB槽的设定又在此基础上进行了大胆革新，随时战斗自由移动，整个最终幻想的世界都成了战场。只要稍微深入理解到即使移动的精髓后就会深陷其中无法自拔。游戏画面接近完美。场景描绘，人物建模，表情刻画，CG动画都绝对达到了RPG游戏的最高点。站在有耀眼阳光的酷热沙漠上，一株红色小树立于身旁，不禁让人停下脚步环顾四周美景色。

**levelup网友 zhl42zhl42**

做梦都没有想到"《最终幻想》系列"的第一个满分游戏就这样诞生了。难道是因为当年的《放浪冒险谈》得到满分，而酷似《放浪冒险谈》的《最终幻想XII》理应也得到满分。其实根本就不用谈论游戏里还存在的种种缺点，就冲这次革命性的战斗系统，别的因素都可以不考虑，况且历代《最终幻想》的画面和音乐都没有让我们失望过。不要因为刚开始游戏时对系统的不习惯而对本作指指点点，当你深入研究的话，你会发现原来RPG还可以这样玩。

**levelup网友 seven5599**

经过几年的等待，终于迎来了《最终幻想》系列"的新作。画面方面就不用说了，无论是CG动画还是游戏中的战斗场面，制作的都很出色。系统方面的改进比较明显，特别是战斗系统，改变了以往手动控制打怪的传统，变成了自动打怪，玩家只要在战前设定好指令就行了。这样的话，练级就方便了许多，只需要控制方向，其他的都会由电脑自动完成，至于具体如何设置还要玩家自己去琢磨。如果硬要说点缺点的话，那就是读盘速度了，不过这点几乎可以被忽略了。

**levelup网友 eternian**

抛开了传统RPG固有的战斗模式，最新的《FF12》的确在这方面给了玩家最大的惊喜。华丽的CG，细致而庞大的世界地图，气势磅礴的音乐也体现了SE对这款"镇社之作"十足的诚意。全方位发展的执照系统让每个角色跳出了固有的成长方向，全部精通也不再是"不可能完成的任务"。游戏的剧情方面有些不尽如人意，那纠缠不清的复杂关系，会让玩家只看到成功复国的结果而无法搞明白事情的来龙去脉。男主角梵的"路人化"情况严重，成为系列中最受争议的一作。

**levelup网友 滴滴叭叭鸣**

本作一改以往由踩地雷到进入战斗画面的模式，在野外敌人全部可视，遇敌便可进行战斗，无须再读盘进入战斗画面，在战斗中玩家只能手控一名角色，其他角色都听由本作新引进的"策略"系统以及玩家的命令来行动。可以说该战斗系统是革命性的，是"它"让《FINAL FANTASY XII》的战斗部分真正的"动"了起来。"执照"系统则并没有给我带来太多的惊喜，由于LP的获得太过容易，在大量激活执照后使得角色没有太多的性格可言实乃一大败笔。

**游戏城寨小编 Hikaru**

《FFXII》甚至可以作为一款战略游戏来玩。从菜单里选取攻击方式、选择敌人并攻击成了一种辅助操作，作为玩家更多的精力可以用来统观战局，在必要的时候改变战斗策略或施以援手，当然战斗本身还是应用了系列FANS所熟知的攻击类别、魔法、召唤兽和特技，许可系统也相当平衡。这种变革对于《FF》系列而言是最大的一次。剧情方面，《FFXII》没有像《FFX》那样带来震撼的感觉，但故事本身以小见大，战争给人带来的苦难、平民对于战争的无奈才是游戏的主题。

**levelup网友 fan**

关键字：风格，大概是因为松野泰己的关系，游戏的风格变化非常大！从人设到画面，从系统到战斗都带来了极大的变化！而这些惊人的变化也成就了最终幻想的新高峰！关键字：水晶，历代的《最终幻想》都是已此为主题，本作也不例外，然而在此主题下却再一次的成功创造出一个全新世界观和庞大的故事。关键字：战斗，全手动的战斗方式以及敌方可见性这些特点都是首次出现在《最终幻想》中，当然带来的震撼也是无可比拟的！这样的战斗更体现出FF那绝赞的画面！

**游戏城寨小编 xun**

就像开发者所说的那样，每当"《最终幻想》系列"新作登场都有很大的变化。本作也不例外，想要适应本作的系统需要花一段时间去适应。本作从整体看来较倾向于网络版的《最终幻想XI》，系统方面完全打破了家用机典型RPG的传统概念。所以虽然一开始觉得不像是"《最终幻想》系列"的风格，但是一旦熟悉就会发现本作的乐趣所在。此外本作还会登场不少系列历代登场过的人物以及敌人，相信会给玩家带来曾经的感动和怀旧。

**游戏城寨小编 六段音速**

本作全新的战斗系统是一大亮点，角色育成非常自由，执照盘系统和许多新技能也很值得研究，确实可以随心所欲的培养角色，总体来说绝对是一款不可多得的超大作……好的地方就不用我多废话了，大家有目共睹，我想谈谈不尽人意的地方，首先是魔法被削弱，由于在中盘以前都没有比较实用的魔法，肉盾型角色就成了主力，见怪就砍的战斗方式让喜欢魔法的本编十分郁闷；最后，本作的召唤兽实力大副下降，对于喜欢召唤兽的玩家来说是个不小的遗憾。



# 横冲直撞 平行线

一句话评论 在没有《GTA》横行霸道的日子里，让我们来用《DRIVER》横冲直撞吧。

Level ★★★★★★★☆☆☆ **PS2**

■DRIVER PARALLEL LINES■DVD■Atari■ACT■2006年3月16日■1人■无对应周边

**levelup网友 lovewm**

"《横冲直撞》系列"目前全球销量已超过1000万套，虽然各方对《横冲直撞3》的评价褒贬不一，但这次的《横冲直撞 平行线》足以证明制作组还是很有诚意的。游戏中的车辆种类丰富，枪支的类型也很丰富，地图的广阔和开放，让人觉得游戏的制作上丝毫不迅速于《GTA SA》。而且本游戏更突出的是"车"这个主题，让人感觉在车辆的操作感上要比《GTA SA》来的更加的爽。不过，现在也说不清到底是谁效仿谁了，各有各的优点，喜欢本系列和GTA系列的玩家不妨一试。

**游戏城寨小编 玛鲁斯**

虽然本次制作组重新把重点放在了汽车驾驶上，但同样令人失望，游戏中对于汽车的操纵感不是很舒服，人物动作也十分生硬，更别提那粗糙的画面了，似乎借鉴"《GTA》系列"还很不够到位。剧情中规中矩，1978年和现代两个时间段的交替进行倒是很新鲜，除此之外，丰富的支线任务和丰富的车辆也还算有趣，这也给了玩家一丝欣慰，不至于游戏糟到没法玩。总的来说，《横冲直撞》还有很长的路要走，是否能和从《GTA》的风格中独立出来，还要看制作小组的努力了。



# 大航海时代IV 新航路



一句话评论 这将是一个新航路，新起点

Level ★★★★★★★★☆☆ **PSP**

■大航海时代IV ROTA NOVA■UMD■Koei■SLG■2006年3月2日■1人■无对应周边

**游戏城寨小编 xun**

本作并不只是简单的移植作品，还加入了一些新要素。比如说把自己寻找出来的黄金航道向工会报告，获得相应的报酬、拼凑几个"古老的地图"碎片，寻找隐藏的宝藏等等。除此之外还作为PSP独有的联机模式，可以和周围的朋友赛船。另外因为是16：9的画面，所以在视角方面看得更加广阔，看起来非常舒适。操作方面基本上沿用了PS版，操作性比较良好。惟一的缺点就是游戏中读盘比较频繁，并且读盘速度也相对比较慢。所以玩起来可能会觉得烦躁。

**游戏城寨小编 玛鲁斯**

如果说NDS版还原了PS版的话，那么PSP版则是高度还原了《大航海时代IV》的PC版，游戏通过PSP那精细的画面表达出来，给人一种惊艳的感觉，由于是16：9的比例，视角也更开阔一些。另外新加入了不少新要素，黄金航路，以及拼凑"谜之古地图"等等都是对原作很好地补充。操做也比较舒适，玩起来很顺手。另外不能不批评一下：读盘实在是太慢了！而且异常频繁，进入游戏、在游戏中进入酒馆、出航等等都要读盘，玩的时候几欲摔机走人，素质实在是因此大打折口。



## 教父

一句话评论：教父电影你不能不看，而教父的游戏你就更不能不玩了……

Level ★★★★★★★★☆☆ PS2

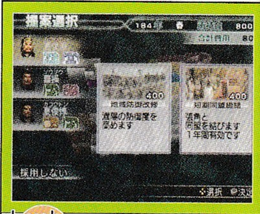
■The Godfather ■DVD ■EA ■ACT ■2006年3月17日■1人■无对应周边

levelup网友 **迁徒的鱼**

游戏中营造的50年代颓废纽约的场景《教父》演员的出色配音，与亲手完成影片中的经典片断让教父迷们大呼过瘾。大量的分支任务使没有看过原著的玩家也能体验一把收保护费、刺杀仇家、贿赂警察的瘾，最后统一纽约黑帮做上教父的位置的成就感不言而喻。游戏的进行方式类似GTA，但打斗及射击方面均十分硬派。但是，为了完成任务驾驶着种类不多的汽车在超长的高速公路上来回奔波，时间长了难免感到枯燥，如果EA能在驾驶方面多用点心，游戏将更加出色。

levelup网友 **xiechenaiqi**

游戏的画面很光滑而又细腻，战斗系统和游戏流程与"《GTA》系列"十分相似，不过想要两者来衡量就错了，想知错在那里吗？就自己去试试吧。读盘速度让人满意，游戏时十分的流畅自如。本作也包含了大量的支线任务和收集模式，收集模式共有100样东西，全部分布在城市中。想收集完整肯定是要花很长时间的。游戏的操作感还是不错的，在打击敌人的力度上表现得很到位。人物表情刻画也很细致，自由度很高。总之，游戏还是很耐玩的，喜欢《教父》的饭丝不要错过。



## 真·三国无双4 帝国

一句话评论：另类无双，全新魅力，文成武德，一统天下。

Level ★★★★★★★★☆☆ PS2

■真·三国无双4 帝国■DVD ■Koei ■S·ACT ■2006年3月23日■1～2人■无对应周边

levelup网友 **林无双**

本作利用《无双4》的动作架构，在动作要素并没有太多削减的前提下，将"内政"与"战略"两个关键环节进行了着重描写，比起前作取得了突破性的进步。游戏在武器与合作方面延续了前作的特点，对于命令调控方面进行了改革，除操作角色之外，还可以直接向我方阵营的武将下达命令，来有效地控制整个战局的发展；亦可以自由的将己方武将随意放置在所控制的城池中，如此便可进行宏观的战略控制。这样的作品也只有在"帝国"中才能得到体现。

levelup网友 **seven5599**

帝国系列之所以和其他系列不同，是因为它的战略性，它不像无双和猛将传系列，只要控制一个人就可以改变战场上的局势，更重要的要控制好自己的同伴，在自己进攻的同时，同伴的行动也是很重要的。本作也不例外，总的来说和上一作的区别不大，画面很一般，不过新加入的搜集要素还是很有意思的，想要全部搜集的话，1周目是远远不够的。本作4级武器的入手方法和上作有所不同，需要在特定的条件下才能拿到，另外内政方面改变不大。



## 公主联盟

一句话评论：不管是否是前《约束之地》的FANS，都来试试看这个GBA的原创大作吧。

Level ★★★★★★★★☆☆ GBA

■ユグドラ・ユニオン■卡带■Sting■S·RPG■2006年3月23日■1人■无对应周边

levelup网友 **RaXpo**

游戏的画面清新靓丽，人设可爱，有着浓厚的《约束之地》的味道。作为GBA末期的原创大作，游戏在很多方面都有其独特的特色。结合卡片和unit攻击等要素的战斗系统初上手可能会觉得很麻烦，但是习惯以后便能玩出其中的奥妙。游戏中角色在放卡片必杀的时候还会有华丽的画面表现。游戏惟一的遗憾就是这是一款GBA游戏，如果卡带容量再大一点的话，就可以加入配音了，放必杀的时候加上配音的话一定更有震撼力。

levelup网友 **恶魔的召唤**

这次游戏被大家公认为GBA的末期大作，自然有它独特的美丽，讲述的是一位少女历尽千辛万苦终于解放了国家，其中华丽的人物画像使人陶醉，精彩的战斗使你欲罢不能，高达30多种的必杀让你眼花缭乱，复杂的战略使你沉迷其中，真对得起它256M的容量，可以说有GBA的朋友，如果不玩他，此生一大憾事也！最吸引人之处就是其战斗上，利用卡片的发动加上独有的连锁式攻击，可以说战略性是十分丰富的。

## 银河战士Prime：猎人

一句话评论：NDS玩家不容错过的大作，连机才能发挥游戏的全部乐趣。

Level ★★★★★★★☆☆☆ NDS

■Metroid Prime：Hunters ■512MB卡带■Nintendo ■FPS■2006年3月20日■1～4人■对应Wi-fi

levelup网友 **余生一坠**

移植掌机上的FPS，充分利用了触摸屏，使得操作感非常棒，完全可以和用鼠标键盘媲美。武器种类很多，但攻击方式稍显单调。游戏用足了DS的机能，虽然马赛克还是很明显，但放在三寸的小屏幕上视觉效果非常震撼。游戏CG利用了双屏，表达方式奇特，给人印象极其深刻。支持Wi-fi和及时语音，充分发挥了游戏连机的乐趣。单机部分也十分厚道，关卡设计比较优秀，但比其系列作品解迷部分难度有所下降，地图系统虽然比较完善但还是容易迷路。

levelup网友 **bobxu**

NDS上的第一作银河战士，作为一款FPS游戏，将将触摸屏做为类似与鼠标操作是个不错的创意，十字键配上触摸屏的感觉绝对不输于鼠标加键盘。游戏开场使用了大量精美的CG动画，游戏中的即时演算也是用足了NDS的机能。本作的另一亮点是多人对战，在这个模式，你可以选择多达8个人，并且让4个人在一地图上进行战斗，如果你还嫌不够可以上Wi-fi找世界高手对战。在选择人物的时候还可以和对手进行对话，声音的清晰程度完全可以当电话来使用。



## 皇牌空战 零 贝尔肯战役

一句话评论：壮志凌云的你，追随"片翼的精灵"，展开翅膀，一起冲上云霄吧！

Level ★★★★★★★★★☆ PS2

■エースコンバット ゼロ ザベルカンウォー■DVD■Namco■STG■2006年3月23日■1～2人■专用控制器对应

levelup网友 **峰中幻想**

《皇牌空战》系列是模拟空战游戏中最出色的一部作品，壮阔的场景，绚丽的画面，激昂的音乐……几乎每一作都令人时时都想念起当年自己在游戏中辉煌的成绩！操作方面没有太大的变动，只要是老玩家就会很快上手，游戏新加入了称号系统，根据在关卡里面消灭不同的敌人和数量会有所改变，可以令玩家有更多不同的玩法。音乐方面很能使玩家更加投入到爽快的游戏当中去。不过此作的流程较短，让人有种意犹未尽的感觉，总的来说，还是款不错的射击游戏！

levelup网友 **ztpkiller**

总体来说，本作保持了系列一贯的高水准。游戏以5代中提到的"贝尔肯战争"为背景。模式则向4代回归，不但关卡同为18关，还加入了VS MODE。对比前作，新增加的称号系统不但决定与敌方哪个ACE小队交战，还涉及到隐藏要素的开启。本作的僚机系统也得到了进一步的强化。关卡BGM依然继承系列百听不厌的一贯风格：热情、激昂。然而最值得称赞的就是此次的操作感，由于加入了两种新的操作方式，游戏更加人性化。使得高速、连贯、紧张、刺激的游戏氛围得到更好的体现。

levelup网友 **我爱萍萍**

游戏保持了系列一贯的硬派作风，爽快感十足，当实际空战中的高难动作由玩家通过简单的操作完美再现时，当敌机被你从后方咬住，在顷刻间被你的导弹轰为碎片时，成就感不言而喻！在保持爽快感的同时，游戏又不失空战的专业性，玩家要了解一些战斗机交战的相关知识，还要注意与僚机配合作战，才能在危机四伏的空中战场中完成任务，全身而退，成为真正的ACE。游戏战场的氛围营造的十分到位，集聚弗拉明哥风格的音乐更是相当出彩，令人投入感十足！

游戏城寨小编 **六段音速**

基本继承了5代的风格，画面和操控等各方面做得中规中举，但缺少了前作那种引人入胜的故事情节和细腻深入的人物刻画；敌机的数量和AI都得到了普遍提升，战斗难度比前作有明显提高，但相对的也增加了战斗的爽快感和成就感。机师风格（ACE style gauge）的设定很有意思，玩家既可以选择成为侠肝义胆的骑士，也可以充当杀人不眨眼的恶魔，而且不同的风格还会对情节、关卡和获得机体种类有所影响，大大增加了可玩度，总的来说作为5代的前传水平一般。



游戏城寨小编 **xun**

本系列历代都是以真实和壮丽为卖点，长时间得到广大玩家的支持。本作作为一款从现行机移行到次世代主机的转接点在难度方面上作了一些调整。和前作相比在游戏画面上没有很大的改进，讲述了前作的故事之前发生的"贝尔肯战役"。游戏中的CG全都采用了真人影像，与主人公交战过的驾驶员回忆当时的形式来进行。战斗方面敌方飞机和我方僚机的AI都有很大的改进，从任何方面来看都比前作更加灵活地判断局面，给玩家带来更高的刺激性和爽快感。

**前言：**

水晶、魔法、剑与召唤兽，当《最终幻想XII》中的这一切越过漫长的等待向我们袭来时，我们不禁惊呼："完美！"宏大的剧情，细腻的画面，新颖的系统，让等待的每个日日夜夜都有了价值。然而，一切皆有源，罗马也并不是一天就能建成的，《最终幻想》系列的传奇又是如何诞生的呢？让我们剥开幻想的那层神秘面纱，亲眼一睹那颗未被琢磨的水晶是怎样成为一切梦想之源的吧……

# FINAL FANTASY

## 最终幻想系列历代记

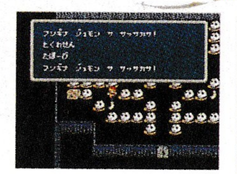


### 贯穿整个系列的独特系统的萌芽

开创性的横向战斗方式，美丽的动画，高度自由的职业系统，华丽的战斗画面，围绕水晶展开的剧情，当这些关键词加在一起，便成了《最终幻想》整个系列初期的基石。



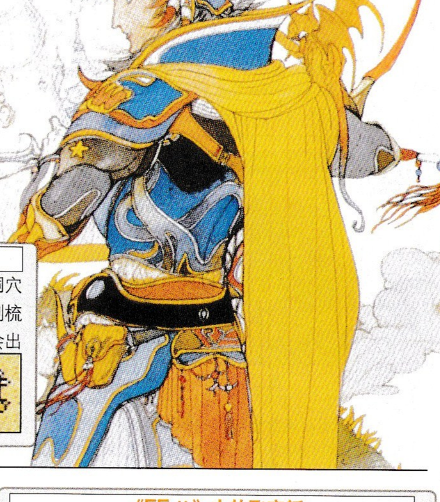
最终幻想 I
发售日期：1987 年 12 月 18 日
最终销量：52 万套
战斗队型：4 人 /4 人可选
召唤兽：无
版本：FC WS GBA PS

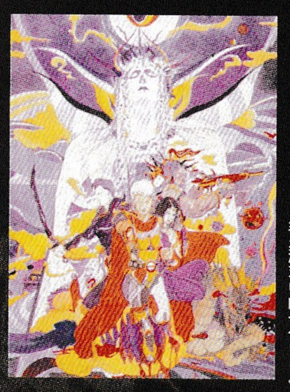


▲系列给人的独特感觉和解谜系统也在本作中初步成型了。

**《FFI》中的飞空艇**

游戏中盘，在冰之洞穴中得到飞空石之后，来到梳康沙漠使用，飞空艇便会出现。不过，初代的飞空艇或许称飞空"船"会更好。





最终幻想 II
发售日期：1988 年 12 月 17 日
最终销量：76 万套
战斗队型：4 人 /9 人可选
召唤兽：无
版本：FC WS GBA PS

**《FF II》中的飞空艇**

和陆行鸟一样，《FF》不可或缺的角色希德也在本作中初次登场。希德在波夫特镇以运货为生。在剧情发展到帕拉美奇亚城时，可以从受了伤的他手中得到飞空艇。



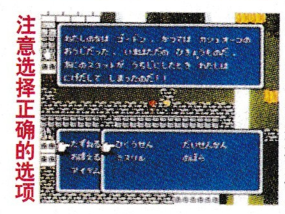
### 无经验值设定，情节更加戏剧化

与前作剧情决定角色不同，本作的剧情是完全围绕着以弗利欧尼尔为首的角色之间展开的，因此，剧本也比前作更显张力。本作中没有经验值和等级的概念，取而代之的是技能升级系统，以后的《圣剑传说》和《SAGA》系列也在一定程度上受到了本作的影响。



▶攻击队友来提升技能等级是游戏中的一个BUG。

**注意选择正确的选项**



▶在对话中选择"野玫瑰"，游戏才能继续下去。

### 职业系统与召唤魔法的出现

这一作中角色在初期并没有固定职业，游戏为玩家提供了 22 种职业以供在游戏中选择。另外，召唤兽也在本作中登场，是对系列以后的作品产生了很大的影响的一作。



▲"洋葱"剑士？真是希奇古怪的职业。



最终幻想 III
发售日期：1990 年 4 月 27 日
最终销量：140 万套
战斗队型：4 人 /4 日可选
召唤兽：8 头
版本：FC DS（2006 年发售预定）

**《FF III》中的飞空艇**

本作中从初期便可搭乘飞空艇。故事中有多种交通工具登场，不过，最让玩家印象深刻的还是比普通飞空艇速度高 8 倍的"鹦鹉螺号"和装备着陆行鸟的超大飞空艇"隐形号"。



隐形号



鹦鹉螺



# FINAL FANTASY IV

ファイナルファンタジーIV

## 后续RPG的典范

最终幻想 IV

发售日期：1991年7月19日

最终销量：144万套

战斗队型：5人／12人可选

召唤兽：15头

版本：SFC PS WS GBA

随着平台的转换，本作在画面表现力上有了大幅提升，同时也越来越重视故事性。“ATB”战斗系统的导入也让战斗时的紧张感大幅增强。

### 《FFIV》中的飞空艇

序幕之后飞空艇团“红翼”便华丽登场。并且随着游戏的进行，“企业号”、“隼号”也会陆续出现。而最强的莫过于终盘的“魔导船”，不但在飞船上能为主角们回复体力，进行回复道具的买卖，还能穿梭于宇宙之间。



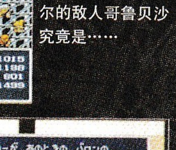
魔导船



企业号

隼号

FINAL FANTASY ファイナルファンタジー



◀阻挡主人公塞西尔的敌人哥鲁贝沙究竟是……

丰满的角色形象

# FINAL FANTASY V

ファイナルファンタジーV

最终幻想 V

发售时间：1992年12月6日

最终销量：245万套

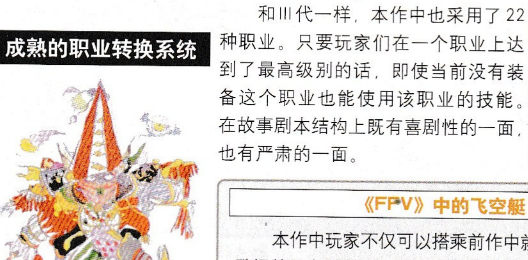
战斗队型：4人／5人可选

召唤兽：15头

版本：SFC PS GBA（发售预定）

## 成熟的职业转换系统

和Ⅲ代一样，本作中也采用了22种职业。只要玩家们在一个职业上达到了最高级别的话，即使当前没有装备这个职业也能使用该职业的技能。在故事剧本结构上既有喜剧性的一面，也有严肃的一面。






◀本作造型很搞笑的敌人相当多，另一方面，游戏的戏剧性也不错。

### 《FFV》中的飞空艇

本作中玩家不仅可以搭乘前作中就登场的黑色陆行鸟，甚至连飞龙也可以搭乘，反过来，飞空艇的数量就少了很多，只有一架。不过，经过希德改造后，可以变成水空两用型万能飞空艇。



万能飞空艇








# FINAL FANTASY VI

ファイナルファンタジーVI

最终幻想 VI

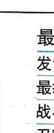
发售时间：1994年4月2日

最终销量：255万套

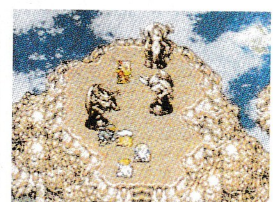
战斗队型：4人／15人可选

召唤兽：27头

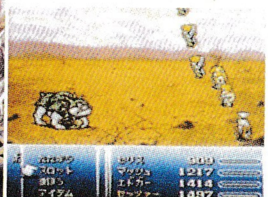
版本：SFC PS GBA（发售预定）







▶别看坎夫卡在序盘登场时只是一个不入流的小坏蛋，最后却会成为大魔王。



◀游戏的要素相当多，为了把特技练到最高级，只能不停的钻研了。

## 第一次与水晶无关的故事

在本作中，一直到前作还是系列关键词的水晶并未登场，取而代之的是一种被称为“魔导”的力量。众多的魔石、魔导装甲、魔列车、魔大陆、幻兽等，让玩家沉浸在一种与其他作品不同的异样氛围里。由于是在主机的成熟期发售，游戏的声光效果得到了进一步的提升，以合成音效制作的歌剧场面更是精彩。故事中盘，游戏中的世界遭到了极大的破坏，整体的游戏氛围也随之一变，不能不说是游戏的点睛之笔。

### 《FFVI》中的飞空艇

说起飞空艇，本作中塞兹和他的“黑杰克号”的气势完全压倒了希德。在后期还会出现单纯移动用的飞空艇“隼号”。



黑杰克号



隼号

FINAL FANTASY VII
ファイナルファンタジーVII

最终幻想 VII
发售时间：1997 年 1 月 31 日
最终销量：371 万套
召唤兽：16 头
战斗队型：3 人 /9 人可选
版本：PS

《FFVII》中的飞空艇

游戏中盘克劳德失踪后，其他角色被带到一个叫"裘诺"的地方，在那儿从神罗公司手中夺取了这艘飞空艇"高风号"。

高风号

## 全新形态的 RPG

由于采用了新主机和 CD-ROM，本作在容量与画面上得到了极大的提升，并且更加注重对角色的刻画，加上丰富的迷你游戏和野村哲也的人设，本作成功地为 RPG 游戏奠定了一个新的标准。



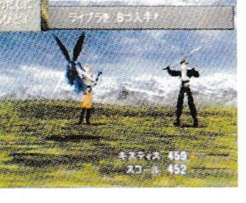
▶游戏以为打倒宿敌，寻找自我的克劳德为中心展开剧情。

◀在战斗中装备上魔石，角色的技能等级也会随战斗成长。

寻找真正的自己

## 把剧情重点放在恋爱上的异色 RPG

◀▼男女主角亲热的场面让人印象深刻。战斗方面，则增加了偷取魔法的系统。





从敌人那儿偷取魔法

FINAL FANTASY VIII
ファイナルファンタジーVIII

最终幻想 VIII
发售时间：1999 年 2 月 21 日
最终销量：362 万套
战斗队型：3 人 /11 人可选
召唤兽：22 头
版本：PS PC

《FFVIII》中的飞空艇 ---- 诸神之黄昏

其名来自于系列作品中经常出现的武器的名字。船头有一张人一样的面孔，从船体下部突然出现的手臂也吓倒了很多玩家。

斯考尔从宇宙回来时会使用它，船体采用流线型设计，相当漂亮。



诸神之黄昏

## 角色造型正常比例的学园恋爱故事

魔法和召唤兽在本作中都可以像物品一样被装备，与前作在CG和游戏时角色造型比例各异不同，本作统一采用了 8 头身的人物比例。在剧情上，本作比以往作品更重视爱情因素，游戏的舞台"学园"在系列中也比较特别。

FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

最终幻想 IX
发售时间：2000 年 7 月 7 日
最终销量：280 万套
战斗队型：4 人 /8 人可选
召唤兽：12 头
版本：PS

## 水晶复活的回归原点之作

在5代之后就被系列淡忘的水晶终于在本作中再次复活，本作回归了剑与魔法的世界观，并集合以前系列各作所累积的技术力，成为了一款集系列之大成的作品。战斗上除了继续采用"ATB"系统之外还采用了通过累积损伤值来发动特殊技能的系统，总体来说本作比较传统。如果把依附着各种魔法和技能的宝物装备到角色身上，战斗一定时间后，宝物带有的能力还会成为角色的固有能力。

宣扬王道的冒险故事

◀本作详尽描写了公主佳妮特和魔道士比比各自的内心烦恼。

《FFIX》中的飞空艇

本作登场的飞空数量为系列之最。以吉丹所属盗贼团的剧场艇"普利玛比斯塔"为首，亚历山大王室专用艇"红玫瑰"，号称系列最丑的希德所拥有的"希尔达加迪"1到3号，主角的宿敌库贾的"隐形号"，众多的飞空艇依次登场。其中"隐形号"还能用船底的"眼睛"使召唤兽发狂。



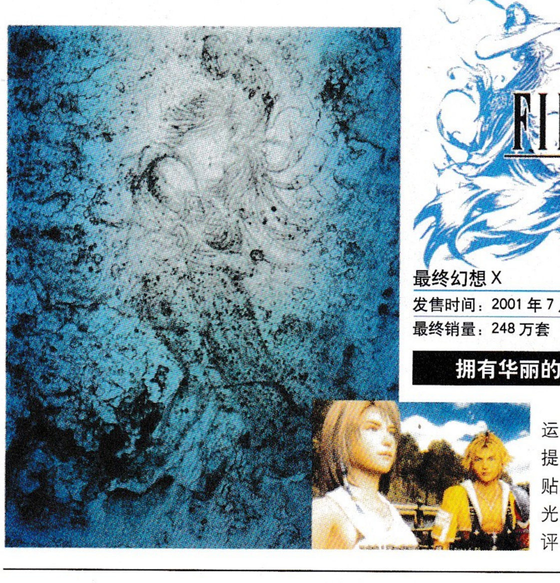
剧场艇
普利玛比斯塔



希尔达加迪
3号










最终幻想 X
发售时间：2001 年 7 月 19 日
最终销量：248 万套
战斗队型：3 人 /7 人可选
召唤兽：8 头
版本：PS2

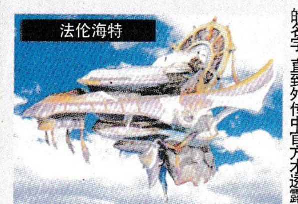
## 拥有华丽的画面，追求观赏性极致的杰作

本作彻底强化了画面和镜头的电影化运用，并且加入了真人语音。由于平台的提升，角色的表情和心理变化都能细微入贴地机智在游戏中体现出来，是一部对声光效果强化到极至的作品。由于大受好评，还乘势推出了外传作品《X-2》。




### 《FFX》中的飞空艇

在"阿鲁贝多"族的根据地遭到袭击时，主角一行逃入了位于地下的飞空艇中。由于已经无法回到家园，余下的"阿鲁贝多"人不得不忍痛亲手将整个根据地破坏掉。






◀法伦海特 本篇中并未公布它的名字，直到外传中官方才透露。

## 系列第一款网络用 RPG

本作首次采用了网络为载体，世界观方面则继承了系列中大家熟悉的魔法和水晶的世界观。在"瓦纳·迪鲁"这个虚构的广大世界里，玩家们不但能自由穿梭于各个国家之间，还能通过与其他玩家交流来实现互动，而相约探索游戏中庞大的生态世界和共同打怪，更是只有在网络上玩家才能体会到的乐趣。本篇发售后，三年内又追加了两张资料篇，现在登录在线的人数已经超过 60 万。



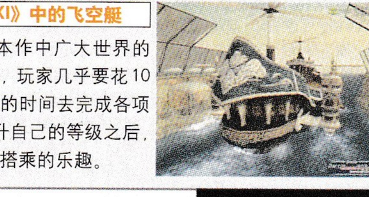
FINAL FANTASY XI ONLINE
ファイナルファンタジーXI

◀游戏中出现的角色几乎都是和你我一样的真实玩家。



### 《FFXI》中的飞空艇

作为本作中广大世界的代步工具，玩家几乎要花 10 小时以上的时间去完成各项任务，提升自己的等级之后，才能享受搭乘的乐趣。



最终幻想 XI
发售时间：2002 年 5 月 16 日
登录人数：60 万人
战斗队型：最多 6 人
召唤兽：8 头（目前截止）
版本：PS2（网络专用）
PC（2006年预定推出资料篇）
X360（2006 年预定推出资料篇）

最终幻想 XII
发售时间：2006 年 3 月 16 日
最终销量：未知
战斗队型：3 人 / 6 人可选
召唤兽：13 头
版本：PS2

◀新颖的战斗方式让战斗的乐趣倍增。

◀独特角色培养系统充满策略性。

### 《FFXII》中的飞空艇

本作中由于传送水晶的出现，飞空艇的实用价值大减，基本上只相当于公交车站的设定，玩家可以支付一定费用，传送到指定地点，并不能由玩家自主操作。游戏进行到主角一行从地道逃出后，便可以在王都乘坐飞空艇。




◀巴尔福雷与芙兰的爱机

## 系列中的标新立异之作

本作启用了号称"鬼才"的制作人松野泰己，为游戏打造了一个近乎完美的世界观。本作极为重视剧情，各个国家间的关系错综复杂，剧本也以写实风格为主。在战斗系统上则进行了大幅更新，抛弃了传统的"踩地雷"式的遇敌方式，转而采用全新的"动态空间战斗(ActiveDimentionBattle)"系统，是整个系列中一款不可多得的"异类"。

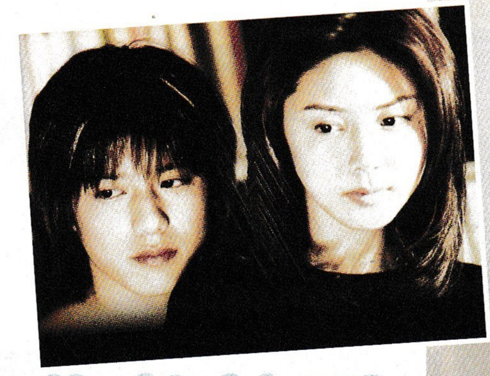
FINAL FANTASY XII

## 结语：

《最终幻想XII》的出现又为系列的王冠上增添了一颗耀眼的宝石，但这并不是一切的终结，在次世代主机的强大机能支持下，我们有理由期望下次的感动更加完美。一个轮回走到了尽头，下一个轮回又将开始，最终幻想—— 永不会终结！



原贴地址：http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=12&ID=190696











根据英国国家统计办公室公布的调查结果，英国姐弟恋(指女方年龄比男方大的恋情)比例在25年之间翻了一倍；日本有过半青年男性喜欢比自己年龄大的女性；而韩国，更有一半女性向往姐弟恋……我们不得不承认，姐弟恋现象已经全球流行。俗话说“女大三，抱金砖”，杨过和小龙女早就为我们演绎了一出轰轰烈烈关于姐弟恋的经典爱情神话，看起来好像很美的姐弟恋，在大家心中的认可度究竟有多高呢？

**在你看来，为了真爱是不是可以忽视年龄差距，或是觉得现实中这种恋情太不安定无法承受呢？**

## 泰坦（UCG 编辑）

如果要分析姐弟恋为什么从前不流行，大概要谈到男权社会和男女的生理发育问题，那就扯远了。这“姐弟”今天又可以分年龄差距和心理差距来说，而喜欢年长女生的男生和喜欢年少男生的女生又分不同的原因类别，所以这话题太大，以我的见识实在没法探讨。

我只能说我自己。我是个没有择偶标准的人，我也不会先规范好一个女生的形象，比如年龄如何，相貌如何，学历如何，性格如何……如果碰到两心相悦的，再定标准不迟，年龄差届时再说。这是理论上。实际上呢，我现在一年也难得见到两个新的女性面孔，更遑论同女生打交道，所以什么恋都跟我无关。要是我偶尔说说哪个女生漂亮温柔，那只是过过嘴瘾。你在我连面包都没有的时候问我要不要夹点奶酪，要不要番茄酱，是横切好呢还是纵切好呢？你说让我怎么回答？

在我从前的经历里，我追过一个比我年长6岁的女孩，但是——失败了。倒是大学期间泡低年级的MM十拿九稳，让我尝了点甜头。我觉得初中或者高中，情窦初开的男孩可能容易恋上比自己大很多的女人，我上学时，不少同班同学喜欢YY周慧敏，大概是因为年长的女人有经验而且性感。到现在这个年龄，算是为了理想而天天在打拼，也算是人生中的“社会主义初级阶段”，暂时还没有特别的本事，也就没往女性身上考虑太多，所以，可想而知，日子过得挺沉闷。《FFXII》很不错，除了这些打打杀杀的似幻似真的电子娱乐，老实说哪里还有能让我感到真心高兴的东西呢？女人是很好，不管大小，都很好，但未免太遥远而且太复杂。此外，我是个极不喜欢被别人照顾的人，怕是很难对比我大若干岁的女人感兴趣，除非有什么特殊目的。

## 我爱PSP（levelup.cn 会员）

其实，这类东西要看你怎么去看待了，角度不同观点也是完全不一样的。就我个人来说，我觉得姐弟恋没什么不好，女孩子比男孩子大一些可以更好地照顾他，在各方面体贴他，男孩子也会在这样的环境下更加珍惜双方的爱情。但如果说双方的年龄差距太大，我就觉得没有太多必要在一起了，毕竟双方思考的东西都有所差距，在社会经验上与工作环境来说也有不小的距离，很容易因不同的看法发生争执。要相信爱情可以滋润自己的生活，只要有爱，那就应该抛弃这些繁文缛节。



## 吉祥天（levelup 游戏城寨 编辑）

跟年龄比自己大的女性谈对象，不外乎3个原因：票子、母爱和一小撮的真爱。当然有钱的姐姐毕竟是少数，大多数接受姐弟恋的男士还是为了享受被照顾时的那份舒坦，年纪比你大不会跟你撒娇使小性子，更不好意思天天缠着你要礼物，无论从心理还是经济上都省心省力，从这点来看姐弟恋非常有存在的价值。至于那一小撮的真爱，关键也是在男方，其实无论哪种“姐弟恋”其中的姐姐大多都是付出真心，能不能维系下去并得到圆满结局就看男方够不够坚持。当然也不能忽视最初是别的动机而后慢慢产生感情的机率，人毕竟是容易动情的生物，相处久了假爱也可能变成真爱。

就女性的角度来说，如果可以选择一般都不会选比自己年纪小的，因为作为女性始终渴望被宠爱。但万一还是陷进去了，从被照顾转换成照顾人的角色，只能表明真的是付出真心了。女人虽然有母性，但连小孩都还没有母性能强烈到需要去照顾一个大男人吗？因为喜欢，所以才愿意照顾他！反正一碰上爱情，女人大多都是执迷不悟的。话说回来，找个比自己年纪小的男生，这才能证明自己的魅力之大啊，真是暴有面子！

什么？你问我自己的态度？我当然绝对能理解，就好比看到别人吃活的小章鱼一样，佩服她的勇气希望她吃得开心，但再好吃我也不会尝试，因为不对我的口味。

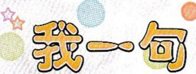


## 初雪之夜月（levelup.cn 会员）

时代已经不同，我们已经不是在旧社会了。这个世界上无非就是男人和女人的关系，在一起时间长了总会产生火花，迸发出爱情。但相爱的人的年龄却是随机的，不可能因为女的比男的大就不产生爱情了。当你爱上了比你大的女人或爱上了比你小的男人时，你会因为心理的不适和心理的不平衡而扼杀这份爱情吗？如果你的答案是“是”的话，那么证明你还没有付出真爱！这种事无非就是你觉得他不成熟或他觉得你不安全之类的……这些都是心态问题，你没有去尝试怎么会知道结果呢？调整好心态吧，给对方一个机会，也给自己一个机会！姐弟恋其实真的没什么的！






**嘉神：**能接受啊，我还觉得特别值得期待呢！

**太阳国度：**我只能接受比我大的女生。

**查无此神：**伟大的无产阶级革命导师马克思就是姐弟恋的典型实践者嘛！我们又有什么理由排斥这种东西？

**小翔：**我不反对姐弟恋，只要男生的心理年龄能过大过女生，那生理年龄就不是什么大问题了。

**funthink：**我觉得与其在这里纸上谈兵，不如去亲身体验一下。爱无罪，再过100年我都这样以为，活着本来就很累，谁又能保证自己永不犯罪。

**leonsada：**年龄不是什么大问题，关键是两人要合的来而不是单单因为外表吸引，不管怎样在一起性格互补最重要。

**_Judas_：**我今年100，有100+的女孩找我么？

**庵：**谁借给我一个姐，我试验一下先。

**bowman：**男人的平均寿命要短一些，姐弟恋的婚姻就可以使老婆守寡的机率大大减少。

**冰帝：**姐弟恋也是门艺术！

**莫斯科的眼泪：**我觉得男人处于被动的恋情一般比较长久，这是经验！

**迪露：**女人需要的是依靠，如果一个男人能给她依靠，那年龄并不是一个问题，只不过年龄小的男生很难给女人这种感觉。

**胖子大姐：**如果那个弟弟够成熟的话，我可以考虑。

**况扬：**不能接受。男生比女生成熟才能给女生更多安全感，女生都是很没有安全感的。作为男士，我们应该呵护小女生，这是为女生着想，也算是没有特别嗜好的传统男生的美德。

**崇拜约书亚：**我认为所谓的“姐弟恋”的成功者都是那些心理年龄相近的男女了，如果心理上两人合适在一起的话，相处起来问题不大。总之无论是怎么恋，两个人能否相配才是恋爱的重点啦！




在本期的 web show 中，妙文趣文又是网罗了一大堆哦。首先为男生们推荐下面这篇《妻子·情人·红颜知己》，观点很有个性。接下来就要考验考验各位“金迷”了，看看你能不能照诗猜出他笔下的25位女性。有读者说前几期收录了不少“火星”文章，我们就干脆开辟一个小栏目叫《火星展览馆》吧，有些年代久远的好文章还是很耐看的。最后本期的“《机战罗曼史》系列”回顾的是《G高达 机动武斗传》，依然是由czk11带来，欢迎欣赏。

# 妻子 情人 红颜知己

楼主：miniyuna




对于男人，经常要面对三个女人：妻子、情人、红颜知己。

什么是妻子？就是你愿意把积蓄交给她保管的女人。什么是情人？就是你偷偷摸摸地去和她约会又怕妻子撞见的女人。什么是红颜知己？就是你能把有些秘密说给她听却不能说给妻子听的女人。

妻子陪你过日子，情人陪你花钞票，红颜知己陪你聊聊天。妻子不能替代情人，因为她没有情人有情调；情人不能代替妻子，因为她没有妻子的亲情；妻子和情人都代替不了红颜知己，那是心灵的需要。



妻子是一种约束，约束你不能随便和别的女人交往；情人是一种补偿，补偿你想从妻子那得到却又无法得到的激情；红颜知己就是一种点拨，点拨你心中的迷津。

妻子是一个和你没有一点血缘关系的女人，却为你深夜不回家而牵肠挂肚，妻子就是家的代号；情人是一个和你没有一点家庭关系的女人，却让你尝尽做男人滋味尽情消魂；红颜知己是一个还没和你扯上关系的女人，却能分担你的快乐和忧愁。

妻子是一个家，是一个能给浮躁的心带来安抚的港湾；情人是家的累赘，只是不到万不得已你不想摔掉；红颜知己是家的点缀，没有她你不会觉得寂寞，但你会觉得生活没意思。

妻子的关心像一杯白开水，有时会成为一种唠叨，只是在生病时才成为一种温馨；情人的关心就像在白开水里加了一勺糖，慢慢地品上一个晚上还不满足；红颜知己的关心就像工作到午夜喝一杯咖啡，越喝越提神。

口渴时，妻子端给你一杯三化水，情人递给你一瓶健力宝，红颜知己会问你：给你的茶里放糖还是放冰块？

妻子怀上你的孩子会问你想要个男孩还是要个女孩，情人怀上你的孩子会哭着来问你该怎么办怎么办啊？对于红颜知己，你会把你的情人怀孕的消息告诉她，并问她你该怎么办。至于妻子，你会在她发现你的情人肚子大了的秘密后才告诉她：“其实，我早就想告诉你了。”然后拼命地向她解释，并作可怜。

妻子回了娘家一个星期不来你也不想，情人三天不见你就给她打电话：上哪去了？今晚我们到老地方喝杯咖啡好吗？心中有了苦闷，你最想找个红颜知己倾诉，告诉她你在妻子和情人之间疲于奔命，实在受不了了。

最让男人受不了的是妻子的唠叨，情人的眼泪，红颜知己的误解。妻子的唠叨使男人的心乱上加乱，情人的眼泪让男人已硬的心变得酥软，红颜知己的误解把男人的心由悬崖推进深谷。

最好的妻子，就是男人能从她身上找到情人和红颜知己两种相互交织的感觉。只是这种感觉男人很难找到。最好的情人是在他们的关系被妻子发现而主动退出又不提任何要求。只是情人很做到。最好的红颜知己是有一天她能成为情人，甚至妻子。只是这种想法很难实现。

所以，如果有可能，男人都在想把红颜知己变成情人，如果再有可能，再把她变成妻子。只是变成妻子的红颜知己就不再是知己了，因为很少有男人把自己的妻子当成知己的。男人心中有好多秘密不能随便说给妻子听。要不，那还叫男人么？

娶一个妻子是为了怕别人说闲话，找一个情人是为了给单调的生活加点味精，交一个红颜知己是想给空虚的心灵浇点鸡汤。

男人一生都在寻找的不是一个妻子，也不是一个情人，而是一个甚至更多的红颜知己。

# 金庸笔下25位女性，猜得出是谁吗？

楼主：XUN

一

少室山头琴未冷，风陵渡口似闻声。
人间自有情难老，不信娇女白发生。

二

白马未驮夕照去，西风已送伤心来。
中原可有英雄泪，为洗秋兰带露开。

三

灵枢终未得天枢，素问何曾问髯胡。
烛泪滴残海棠冷，忍听山歌到晓无。

四

漫唱采茶觉已迟，犹怜深信未相欺。
世间多少痴情女，伤尽男儿不自知。

五

燕子坞前从此醉，杏花林里向来痴。
红颜老去英雄在，落日牛羊归去迟。

六

倦世何由惜此身，杨郎屐下漫多尘。
人间自有花如雨，妾是花中第几人？

七

万骑却回千骑分，将军无计御香尘。
世间一死宁无惧？君为家山我为君。

八

来如流水逝如风，何处来兮何所终。
沧海茫茫挂帆去，天涯从此各西东。

九

风中弱絮荡轻盈，赢得世间倾国名。
昨日江山今夜月，琵琶一曲唱生平。

十

平生至乐在何处，平生至爱是何人？
一醉千杯君莫问，怜取姑射山中人。

十一

淡淡相思未许深，玉萧声慢涩瑶琴。
寒衣检视旧针线，无处相寻一片心。

十二

慧骨灵心济国危，衣衫似雪雪如肌。
襄阳城破家亡日，重寄桃花第一枝。

十三

鸦头不着未如霜，语带娇柔意带香。
侠气偏多苗寨女，不教脂粉亚檀郎。

十四

百战军中最从容，掩映黄衫骑万重。
苍天总为红颜妒，不教翠羽遇萧峰。

十五

不是人间凡种花，相思偶染漫天涯。
缁衣消尽千山月，却向江心忆晚霞。

十六

凝雪曾临姑射山，偶坠红尘作散仙。
最喜石门清夜月，怜他只为一人圆。

十七

于多情处最无情，荣辱轻馀生死轻。
寂寞春归空观冷，清风独扫乱花平。

十八

但记英风未记名，今生已矣有来生。
来生深知多相误，差得郎君半日程。

十九

逢君不迟别君迟，壮士心怀未忍知。
玉女峰下花正好，依稀风雨似前时。

二十

苦海欲归何处归，青灯黄卷一缁衣。
早知因爱生忧怖，无奈人间梦未稀。

二一

有心不知恨与悔，有口难辩是与非。
人情终究薄如纸，不如雪岭待云归。

二二

凤尾瑶琴品不凡，平沙落雁在关山。
懵懂一错千古恨，琴丝永断不复弹。

二三

文华清雅态多娇，婷婷春禾雪中摇。
素馨香里忆往事，冰峰山下日暮薄。

二四

清波深处荷映日，吴侬软语唱小词。
苦乐年华君莫问，他自疯癫我自痴。

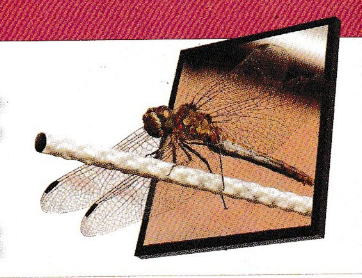
二五

两情相悦又如何？灵犀未通玉凤折。
多情偏将情勘破，十五月下听梵歌。

# 寂寞的十五个片段

楼主：safuel

## ——看哪个像你





一

我微笑着，冷漠地看着身边的每个人，那是一种歇斯底里的微笑，两种极端的交点。

我已忘了怎样去哭。一个人坐在角落里，我面无表情地靠着冰冷的墙壁，汲取着手中热茶的唯一一点热量。

看着嬉笑的人群，依旧微笑，我的悲伤没人发觉。

二

血不断从手上的伤口中涌出来，我忘了痛，任新鲜的血液一滴滴地坠落在地板上。突然，我发现自己的血不是鲜红色的，它的颜色与寂寞相同。

我已忘了寂寞的颜色。

打开门，我闻到了冬天的气息，而我的心却无法冬眠，在寒风中，赤裸的心灵被撕裂，痛到麻木，失去了感觉。

三

我与寂寞同一国度，这或许是宿命。黑暗里我点起一支蜡烛，昏黄的火焰轻轻地跳动着，那是寂静的心跳。蜡烛燃尽，黑暗吞噬了我，没有反抗，没有挣扎。

我早已习惯了漆黑一片。

独自走在深夜无人的街，我的世界仍然只有我自己，寒冷和无奈悄悄地蔓延，我与痛苦为伍。

四

沸腾的白开水不停地冒着热气，我呆呆地看着它，思绪一点一点地飞离我的身体。

我在想什么？

我还能做什么？

不断地问着自己，没有回答。

我已经习惯了质疑自己。

没有思想，却有呼吸，清晰地呼吸，我可以听得见自己心跳的声音。有力地一下一下，我到底还是活着的。

五

打开电脑，听见鼠标和键盘在宁静的夜里发出清脆的声音。QQ上没有人。突然有人要求通过身份验证，在他的自我介绍一栏，我看见了一句颇有道理的话："因为寂寞所以上网，上了网却更寂寞！"

毫不犹豫地，我握着鼠标按下了"通过验证"，然后下线，关闭了电脑。躺在床上，双眼望着天花板，不停想着那句话。

原来，我早已习惯了无聊。

六

我的生命没有意义，我的生活没有快乐，因为无奈，由于无情。没有目标，我以自己独特的方式活着，活在自己的世界中。

走在路上，不去理会那些指点和冷眼，我依然从容坚定地向前走着，脸上还是挂着莫名的微笑。生命中的过客，何必念念不忘，那你是否也只是我的过客？想起你，我收起笑容，停下了脚步，抬头看看天，不是蓝色的，是寂寞的颜色。

我无法强迫自己不去想你。

七

窝在沙发上，用手不停地用力揉着太阳穴，习惯性的偏头痛侵袭着我。桌上放着一杯冰水和止痛片，我没有去碰它们，闭上眼睛，感受着疼痛带给我的压力。

我已习惯了折磨自己。

冰冷的手上忽然感觉到了温暖，原来是滚烫的泪水，我以为自己早已没有了眼泪。

八

天使有翅膀，我没有，所以我不是天使。

魔鬼有魔力，我没有，所以我不是魔鬼。

我有的，是无奈、绝望和孤独的自由。

心底的希望和绝望激烈地斗争着，获胜的却是无奈。我已学会了接受无奈，想无奈妥协。

……

天使的缺点是太善良，魔鬼的缺点是太邪恶，我的缺点是太懦弱。

九

轻轻地闭上眼睛，使劲、贪婪地呼吸着没有你的空气。是自由？还是思念？我无法回答自己，原来没有你的空气如此地稀薄。

我也学会了去适应空气的稀冷。

笑过、哭过、吵过、闹过，如今我需要的，只是冷漠。

十

明媚的阳光透过窗子，暖暖地照在我的身上。睁开眼睛，用手挡了挡刺眼的光线，蒙上被子，我准备继续被打断的美梦。

美梦一旦被惊醒便无法再延续。气恼地从床上坐起身来，双手支着头，我的头发凌乱地垂了下来。梦醒了。我对自己苦笑着摇摇头，带着绝望去接受现实，去迎接毫无意义的新的一天。

我已习惯了一成不变的生活。

十一

背影是真的，人是假的，没什么执着，一百年前你不是你，我不是我，悲哀是真的，泪是假的，本来没因果，一百年后没有你也没有我。

恍惚之间我仿佛看见了你，伸出手，却只触碰到一片空白。我知道，一百年后你依然会是你，只是少了我的思念。

十二

风吹乱了我的头发，我不在意，慢慢地走在寒冬的街头。我麻木地移动着，有点模糊，隐隐约约看见你在我的前方，一步一步向前，你却离我越来越远。

我拼命地向你狂奔，知道你在我的眼前消失。停下脚步大口大口地喘着粗气，我开始笑，笑自己的傻，笑自己的愚蠢。

十三

房间里，书本堆满了整个桌子，我坐在堆积如山的书本面前，叹了口气。沉默了片刻，我突然站起来，伸手抓过那些令人乏味的破书，用力地朝四周的墙上扔去，然后把自己重重地摔在床上。

许久，我起身把那些书一本一本拾起来，重新放到桌子上，无可奈何地笑笑，把自己埋进了书堆。

十四

趴在桌子上，我把脸深深地埋进自己的臂弯，眼泪竟这样涌了出来。我不断做着深呼吸，企图平抚心里的波动，可我控制不了自己。

十五

我卸下了虚伪的微笑，摆出一张疲倦的脸。对你的眷恋依旧，只是我已学会了隐藏。

……

我的生活依然一如既往地平静，唯一的波动就是想你时的泪水。

诱惑，我们的距离以光年计算。



**金庸笔下25位女性 答案**

| | | |
|---|---|---|
| 一 | 郭襄 | 《倚天屠龙记》 |
| 二 | 李文秀 | 《白马啸西风》 |
| 三 | 程灵素 | 《飞狐外传》 |
| 四 | 岳灵珊 | 《笑傲江湖》 |
| 五 | 阿朱 | 《天龙八部》 |
| 六 | 公孙绿萼 | 《神雕侠侣》 |
| 七 | 香香公主 | 《书剑恩仇录》 |
| 八 | 小昭 | 《倚天屠龙记》 |
| 九 | 陈圆圆 | 《鹿鼎记》 |
| 十 | 王语嫣 | 《天龙八部》 |
| 十一 | 程英 | 《神雕侠侣》 |
| 十二 | 黄蓉 | 《射雕英雄传》 |
| 十三 | 蓝凤凰 | 《笑傲江湖》 |
| 十四 | 霍青桐 | 《书剑恩仇录》 |
| 十五 | 阿九 | 《鹿鼎记》 |
| 十六 | 梅芳姑 | 《侠客行》 |
| 十七 | 刀白凤 | 《天龙八部》 |
| 十八 | 胡夫人 | 《飞狐外传》 |
| 十九 | 林朝英 | 《神雕侠侣》 |
| 二十 | 仪琳 | 《笑傲江湖》 |
| 二一 | 水笙 | 《连诚诀》 |
| 二二 | 南兰 | 《飞狐外传》 |
| 二三 | 苗若兰 | 《飞狐外传》 |
| 二四 | 阿碧 | 《天龙八部》 |
| 二五 | 袁紫衣 | 《飞狐外传》 |

# 三个上了天堂的女人

楼主：李亚鹏在上

三个女人在一场车祸中丧生并且来到了天堂。

当他们到了那里，天使圣彼得说："在天堂里，我们这里只有一个规矩……千万不要踩到鸭子。"

确认这三个女人了解后，他们进入了天堂。但是天堂里到处都是鸭子。

鸭子几乎多到不可能踩不到，虽然他们极力避免，但是第一个女人意外的踩到一只。

这时，天使圣彼得立刻带着一个这女人一生中从未见过长得极丑陋的男人来到她的面前，并告诉她："你踩到鸭子的惩罚就是要永远跟这个丑男人链在一起。"

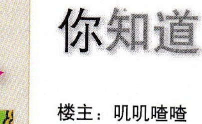
第二天，另外一个女人也不小心踩到鸭子。这时圣彼得又带着另一个极其恶心的男人来到她的面前，如同之前那个女人的下场，圣彼得把第二个女人跟他带来的丑男人绑在一起。

第三个已经发现这个残酷的结果，而且她不希望永远跟一个丑陋恶心的男人栓在一起。所以她非常非常小心她的脚步。

她战战兢兢在未踩到任何鸭子的情况下，平安过了几个月。但是有一天，圣彼得来到她的面前并带着一个前所未见的超级帅男人。这个男人不仅高大壮硕，浓纤合度，而还有一副漂亮的长睫毛。

圣彼得把他们链在一起后，没对那个女人说任何话就走了。这女人就问跟她链在一起的男人："我很纳闷，为什么我可以跟你永远链在一起？"

这个男人说："我不知道你的情况是怎样啦，但是我踩到一只鸭子。"



# 你知道如何分辨章鱼的手和脚吗？

楼主：叽叽喳喳

我们常说章鱼有八只脚，可是也有人说是八只触手。那到底章鱼有几只手，几只脚？该如何分辨手和脚呢？以下提供几种方法帮各位分辨章鱼的手和脚，如果各位还有更好的方法，欢迎一起交换心得：

方法1：先抓一只章鱼，再用铁锤往它的头打下去，章鱼会去摸自己头的就是手，其它的就是脚。

方法2：如果是母章鱼的话，先假装要去强暴它，那猛说不要时一直挥动的那几只就是手，其它几只夹得紧紧的就是脚。

方法3：放个P给它闻，会捂住鼻子的就是手，其它的就是脚。

方法4：给它一台计算机，放在键盘上的就是手，盘在椅子上缩起来的就是脚。

方法5：夏天到了，会抓香港脚的就是手，被抓的当然就是脚。



方法6：往它身上撒一把土，抓起毛巾的就是手，其它就是脚。

方法7：丢100百元在地上，先踩住的是脚，然后拿起来的是手。

方法8：冬天到了，捂住脑袋的是手。

方法9：碰到首长，先伸过来的是手，碰到下级则正好相反。

方法10：给它一张支票，先伸从来的是手，给它一张选票，先拿住的是脚。

方法11：把它放到汽车上，抓住方向盘的是手。

方法12：给它一把温柔一刀，拿刀的是手剩下的是脚。

方法13：给它一双白袜子，套在触角上的是脚，协助套袜子的是手。

方法14：给它一个萝卜，拿手接住并往嘴里送的是手，剩下的是脚。

方法15：看见今晚打老虎，撒丫子就跑，跑路的是脚，剩下的是手。

方法16：拿手枪顶住它，举起来的是手，打摆子的是腿。

方法17：把它放在水里淹，举上来的是手。

方法18：给它根烟，点烟的是手，踩烟头的是脚。

方法19：如果是母章鱼，在房间里放个化妆包，把它带进去，过一会进去看，拿化妆品的是手。

# 10元钱泡MM方法大公开

如果你是一个穷光蛋。

如果你没有什么钱。

如果你家里很穷。

如果你穷得只差到各大商场门口去要饭要票子。

如果你是一个只靠家里接济的学生。

如果你穷到不能给女友买时装，不能请她去大饭店、酒吧消费的话……

那么我深沉而不失忧郁地告诉你，你的福音来了。

前提条件：女友一名。

附加工具：十元面值的人民币一张（两张五元的也可），自行车一辆。

开始！

用五毛钱打个市内电话给她（如果你坚持用ic卡，那就破坏了将十元钱全部花光的圆满结局，做人会很失败的），约她出来玩，去哪里玩呢？当然找一个免门票的公园，如果你们要去长城的话，坐车会因为钱不够让你女友感觉很没有面子，第二种可能会被当成车匪路霸的。好，你现在马上去公园，因为你女友已经在去往公园的路上了，不要给女友留下迟到的不好印象！等一下，骑上那辆二八自行车，以每小时二百迈的速度冲向公园。在去往公园的途中你会遇见一些摆摊卖瓜子的商贩，刹车，用你的一元钱和她们换取一些瓜子，上车，以每小时三百迈的速度冲向公园，因为你需要把刚才损失的时间补回来，不要怕，交警不会因为你超速而对你开罚单，以你的速度他会认为自己眼花了。

在公园的门外找一个单位门前停好车子——因为公园门前的停车场会有戴红臂章的大妈收费，如果你不想认她做干妈的话，肯定要找一个免费的地方停……接下来你会见到你的女友，如果有兴趣的话，你可以给她敬一个礼，并说一声："亲爱的，我来了。"

之后你们要做的是用亲密的动作将长椅上唯一的一个老大爷腻歪走，占领那个长椅并掏出瓜子一起分享，一起谈天说地，可以从人生哲学谈到诗词歌赋，从天文地理说到异域见闻……你的女友突然不怎么说话了？你就知道她口干了，不要犹豫，马上去买一瓶冰的矿泉水，又消费两元。如果你口才好，聊到中午肯定不会有问题吧？这时你会发现女友的肚子里发出一阵阵类似牛蛙的声音，没问题，请她去吃饭，你一定要先提出来去吃大排挡，理由是只有儿时才吃过，好久没有吃过了。并告诉她你这个人很怀旧的，接着骑着你的二八自行车驮她去大排档。当她搂着你的腰的时候，你再告诉她，你最喜欢《甜蜜蜜》这部电影。注意，去大排档的路上，千万不要路过肯德基和麦当劳之类的快餐店，更要顺风骑车，避免闻到街道两边的昂贵食物散发出来的香气……在大排档要两碗阳春面，不要吃得狼吞虎咽意犹未尽的样子，让她以为你没饱而再来一碗，尽量吃得斯文，吃过后趁你女友转身要出去的一刹那喝光碗里的汤，并抢先结账，四元……骑车驮她回到公园，在浓密的树荫下你准备吻她，她却用手挡住你的嘴告之有大蒜味，掏出刚才你花一元五秘密买的绿箭口香糖，每人一片，问题解决了，可以吻她了……并把剩下的三片温柔的塞进她的兜里，顺便指点油 -_- 之后不用我教吧？注意时间不要太晚，赶在末班公交车之前送她回家，否则晚餐时间又要到来了。

送她到公交车站，并且将她送上座位，顺便把剩下的两元票钱交给售票员阿姨。

然后你下车，向着越来越远的车挥手（多挥一会）她会很感动的，公交车渐渐消失在你的视线里，还等什么，你这傻小子，骑上你的自行车回宿舍吧！




投稿醒目 本刊选取的文摘性质的文章均有稿酬提供，作者联系稿费，请到如下网址提交联系方式。稿费将在收到作者联系信息后三个月（节假日顺延）内被核实并发放。作者提交联系方式的网址：http://www.levelup.cn/levelupbook/



# 血染东方 一片红



TEXT BY czk11

不可否认，在大多数人的眼里，机动武斗传《G高达》，是一部很俗套的动画，情节很俗套，人物很俗套，正义与邪恶势不两立的桥段更俗套。它，绝对是高达系列的异类，一直以来都是正统UC迷诟病的对象，甚至被人冠以"机动圣斗士"的恶名。

这个评价虽然不负责任了点，仔细想想，确实有那么点道理。和车田老师的圣斗士比比：主角们都是一样的热血，热血到了不分青红皂白，找到个大义的名分就上的程度，至于这场架到底该不该打，那就不是这两个单细胞动物会考虑的事了，他俩通常的处理方法是：打完再说；主角身边都有四个好伙伴相伴着一起打天下，屡败屡战，遇强更强，以"小强五人组"著称于世；同伴们相识都缘于一场比赛，圣斗士里是争夺黄金圣衣之战，G里则是争夺地球霸权的Gundam Fight，用时髦点的话来说，就是"宿命的相会"。

好把，相同点太多，我就不一一列举了，有心人自可找来原作，细细体味。

难道，在圣斗士的内核上披一件高达的华丽外衣，就可以蒙骗观众了？热血不错，激情不错，但经典却只有一部，后来者如果仅仅是沿袭前人的套路，迟早会让观众审美疲劳。

《G高达》是一部毫无新意，热血到了滥情的动画么？很明显，它不是。虽然多多少少有些瑕疵，总体来说，它还是没让我这个高达粉丝失望。

距离第一次看《G高达》，已经快8年了，物是人非，很多记忆早就模糊不清，但我的脑海中，那个男人的影子始终挥之不去，以至于每次聆听到《》这首歌，心中总有一阵莫名的激动。

那个男人，那个化腐朽为神奇的男人，那个空手拆机的格斗王者，那个到死也没放弃格斗家尊严的老人，他，就是《G高达》，甚至是整个高达系列里最成功的配角——东方不败，东方老师。

初见东方先生，是在新宿，正是多蒙他们一伙被死亡机兵团团围困，一筹莫展之际。当时，以救世主般的姿态出现，潇洒的一骑当千解民于倒悬的，正是上届GF大赛的冠军，红心之王——东方不败。粗长辫子，灰白头发，仙风道骨，一派武林高手的风范。短短几十秒的亮相，恍如惊雷，但已经足够。我承认，我已经彻底的被他征服了。

很多年前，我也是一个热血少年。少年还不成熟，但他敢想，敢做，他的想象力，天马行空，无拘无束。

依照少年动画的惯例，这样一个前辈级的人物，绝对应该是主角最信赖的那个人，是最受同伴敬重的那个人，是在最终BOSS面前，为主角挡住致命一击的那个人，是在临死之前，把毕生功力醍醐灌顶般地传授给主角，含笑而逝的那个人。他的死，将会让主角的斗志无限燃烧，神挡杀神，佛阻灭佛，以压倒性的实力去搞定一切罪恶的源头。飞洒的热泪，临死的嚎叫，不甘心的怒吼，就算最终BOSS还会放下一两句"I will be back"之类的狠话，但这个世界，暂时是清净了。在同伴无尽的哀思中，鞠躬尽瘁，死而后已的前辈，终于可以安心的升天了，只留下一个光辉的背影让后辈们去膜拜。他轻轻地走，正如他轻轻地来，挥一挥手，不带走一丝云彩。

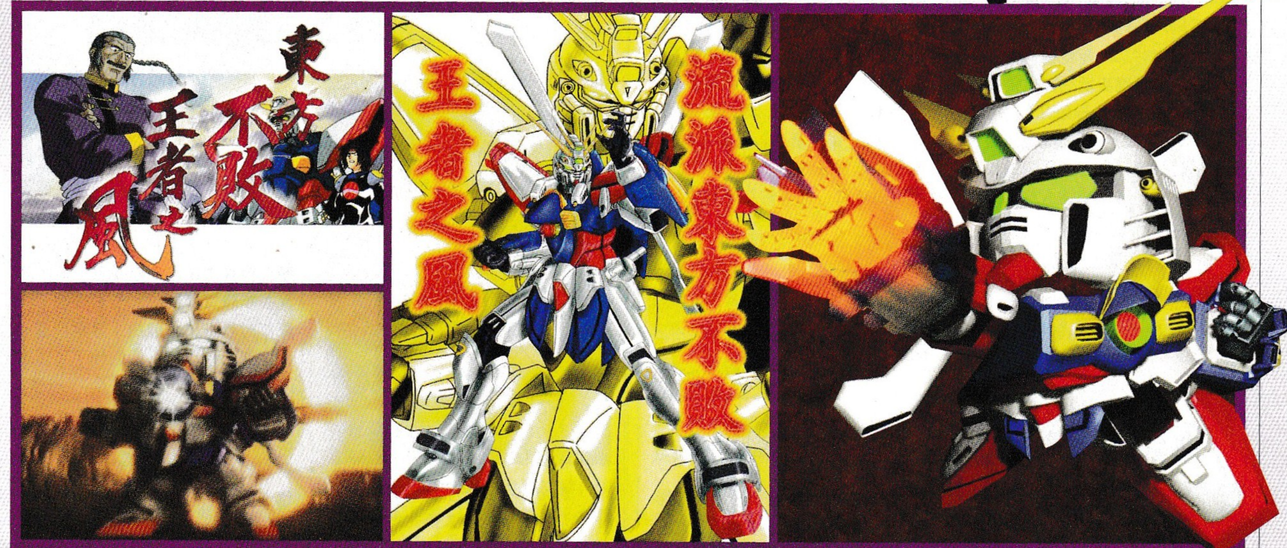
是的，东方先生应该是这样一个伟大的男人，应该是一个留下光辉背影让同伴们缅怀崇敬的好师傅。我猜到了开头，也猜到了结尾，却没想到，这开头到结尾之间的过程，却远比我想象的要复杂的多。东方不败，东方老师，并不是一个单纯的前辈，也不是一个单纯的引导者。某种意义上来说，他甚至是多蒙最大最强的敌人。种种倒行逆施，他把善良掩藏，他让邪恶卓显。每个人都误解了他，甚至包括他最心爱的弟子。直到真相大白，所有人才知道，他是以生命为代价，拼尽最后一份光和热，在实战中去引导弟子走向成熟。他不完美，但正是他的不完美，他的复杂人格，深深吸引了我。

再见东方老师，却是在意想不到的境地。一直掩藏在黑暗之中的恶魔高达，终于向多蒙一行伸出了它的魔爪。他们苦苦支撑，他们期待强援。他出现了，可这一次，再也不是救世主，反而成了黑暗势力的帮凶。不解，失望，愤怒，他的弟子，红心之王的传承者—多蒙卡休如此，他的老战友，行星格斗的前辈们，亦是如此。被所有人唾骂，被所有人遗弃，他却始终沉默，甚至不屑于去解释。他只是用他压倒性的实力，击败了年轻的红心之王，让年轻的狮子第一次低下了高昂的头颅。心爱的弟子命悬一线，假戏真做还是偷偷放水，他焦急，他彷徨。还好，休巴鲁兹及时出现相助，多蒙得以逃生。身上的伤，不重，心伤，却很重很重。被最尊敬的师傅背弃，让多蒙在很长一段时间内，抬不起头来。直到……直到戈兰高地的再会。

东方老师真的冷血无情么？不，在戈兰高地，和恶魔高达一起出现，又一次阻住多蒙去路的他，稍稍表露了下心迹：地球之所以能维持这么多年的和平，Gundam Fight的存在是主因。得Gundam Fight者，得天下。相比战争，这种不流血的争霸方式，明显进步很多。因此，各国都在竭力发展GF技术，通过公平武斗来争夺未来霸权，无暇他顾。在一定程度上，Gundam Fight让各国势力互相制约，遏制了私人的野心无限膨胀。但恶魔高达的出现，却破坏了这个均势。自我进化，自我复制，自我再生的恶魔高达，超越了整个时代，是所有Gundam Fighter的噩梦。谁得到了它，下一时代的霸权唾手可得，如果，它被野心家利用，后果更是不堪设想，平静美丽的地球，又会再一次陷入黑暗的魔掌。在明在暗，不甘寂寞的野心家和狂人们又开始蠢蠢欲动。

身为亚洲盟主、上届Gundam Fight冠军的东方不败老师回到地球之后，眼见恶魔高达横空出世，地球遭受严重的破坏，非常痛心。同时，老人家敏锐的直觉，让他在有意无意之间觉察到了在恶魔高达背后，更大的黑暗狂潮在涌动。他想消灭黑暗的源头，可惜力量不够。怎么办，是杀身成仁还是等待时机。一番苦思，他作出了艰难的抉择———冒着被DG细胞感染的危险，利用恶魔高达的无敌力量，去不惜一切代价的破坏Gundam Fight，以便让饱经沧桑，再也不堪破坏的地球得到喘息的机会，进而重生。






为虎作伥也好，与虎谋皮也好，他一直在等待一个真正的救世主，一个足以托付他所有信念的强者。虽然，渐渐被邪恶侵袭的他，快要失去自我意识了。他找到了多蒙，但多蒙还远远不够成熟，在强大到足以打倒恶魔高达之前，他还必须经受一重又一重的磨练。什么可以让人在最短的时间内爆发出最大的潜力？是仇恨。于是，东方老师义无返顾地扮演起了恶人的角色。当然，有他伴随在没有理性，只知破坏的恶魔高达身边，一定程度上也可以防止它造成更大的灾难。

在男人与男人，拳头与拳头的对话中，东方不败的心迹，多多少少表露了一点。可惜，被仇恨蒙蔽了心志的多蒙，此时此刻还理解不了老师的苦心。发动了明镜止水模式，将爱与憎恨都化为力量的他，终于打败了他最崇敬的老师，那个不败的神话。东方先生和恶魔高达一起撤退了，但年轻的红心之王，却没有丝毫战胜强敌的喜悦。此时的他，比任何时候都空虚，甚至对不断战斗的意义都产生了怀疑。如果不停地战斗就是不断地去击碎自己的梦想，自己的挚爱，那么他竭力守护的那些东西，又有什么意义呢。

东方不败始终放心不下多蒙，他最得意的弟子，即使他俩已经恩怨难解，形同陌路。Gundam Fight大赛的辉煌，行将落幕，多蒙在寻找失踪的阿莲比途中，被东方不败的爱马"风云再起"带到他的师傅面前。相逢一笑，却不能恩仇尽泯。正当尴尬之时，恶魔高达的头部突然来袭，大肆破坏，不幸的两人被困在了地下。自知必死的东方不败，再无藏私，将东方一派的最终奥义传授给了多蒙，那就是"石破天惊拳"，名副其实的必杀绝招，安居风云息，一动天下惧。究极石破天惊拳的闪光，第一次也是最后一次让师徒二人的心连结在了一起。可惜，当危机不再，当平静恢复，多蒙还是原来那个多蒙，他依旧没有体会到师傅的苦心。东方先生，只能把白脸继续唱下去。可悲可叹亦复可敬的老师，他只有把一切的一切都深埋心底，直到死亡。也许，死，是对他最好的解脱。

最后的最后，在多蒙彻底击倒恶魔高达之后，因缘的师徒对决到来了。多蒙和东方不败的斗气，令天地鸣动！在战斗中，一直被仇恨蒙蔽了心智的弟子，终于了解到了师父内心深处的哀伤，可惜，太晚了，实在太晚了。明镜止水对明镜止水，石破天惊拳对石破天惊拳，金色与金色壮绝的碰撞中，东方老师的一生，落下了辉煌的帷幕。

多蒙在老师临终前的娓娓诉说中，终于了解到了整个事件的始末。痛恨，迷惘，追悔，尊敬……泪水模糊了多蒙的双眼，但对东方先生却已经回天无术。他惟有抱着奄奄一息的东方先生，流着泪，远眺夕阳，在"流派东方不败，王者之风，全新！系列！天破！侠乱！看把，那火红的东方，在燃烧！"这激昂人心的口号中，去追思他的恩师，去回想他传授给自己的点点滴滴。树欲静而风不止，子欲养而亲不待，这是人世间最大的哀伤，也是多蒙恩师心中永远的最痛。男儿有泪不轻弹，只因未到伤心处，哭吧哭吧，就让泪水洗涤心灵，就让格斗家不灭的灵魂，这样传承下去吧。

是谓……血·染·东·方·一·片·红

综观整部《G高达》，东方不败虽然是个杜撰的角色，也是个大反派。但导演借他之口，的而且确，是说出了一些发人深省之语的，尤其是这段：自从地球上诞生了名叫人类的生物，他们就不停地为了将自己的生存条件变得更好而不断进化和进步。但是，人口的爆炸性增长和对资源的过度开采，终于使地球的环境日益恶化，进而慢慢走向荒废。辛辣，不留余地，却又一针见血。我想，这也许就是东方老师背弃着这么沉重的负担，却还能坚持到底的最主要原因吧。一个人有了信念，就有了为了奋斗不懈的动力。老人尚且如此，我们呢？

《G高达》可以看作是监督今川对香港武侠小说的一次致敬。从风云再起，狮王争霸，笑傲江湖，真·流星胡蝶剑这些名字可以看出，他对中国的侠文化确有孺慕之心。但东方不败这个名字……土生土长的你，会联想到什么呢？

好吧，我们暂且不讨论这个名字是如何被监督误解的，我们只讨论"侠"这个要素有没有在东方先生身上得到很好的体现。答案，是肯定的。虽然是日本人做的动画，虽然对我中华渊远流长的侠文化多少有些误解，但最重要的"侠之大者，为国为民"八字真言，无疑正是东方先生人格中最闪光的特质。得其神而忘其形，今川不愧是今川，值得致敬一下。

因为对东方先生有着太强的执念，所以，每玩SRW，必以收到先生为最高目标。甚至为了先生，可以把已快通关的记录清掉重来。

你知道我指的是什么。是的，就是机战IMPACT。因为玩第1部时一个小小的疏漏，终于在第3部与先生失之交臂。怎么办？狠狠心，从头再来嘛。黄天不负苦心人，若干时日之后，终于再一次看到了先生的雄姿。

不败先生，人如其名，从来没让我失望。他的实力，凌驾于怪物多蒙之上，远交近攻，两皆相宜。虽然每一作都有少许削弱，但仍旧保有着S级的战力。不说别的，只说消耗EN超少的石破天惊拳，超高的会心一击率，他就无愧"BOSS杀手"的美誉。先生的回避率和命中率也有一定的水准，凭着种类繁多的必杀技，在明镜止水模式发动之后，你甚至可以把他扔进杂兵堆里，让他临时客串一把"杂兵噩梦"。睥睨天下，无双无对，全能，就是这么酷。至于师徒两个的合体技，已经去到了另一个层次，强强联合，威力不是相加而是相乘。不过，有了先生的相助，你还需要能力被层层限制，艰难的提升气力之后才能发狂的多蒙么。需要么？不需要么？需要么？我想是不需要了。在多蒙建功之前，先生早就让整个世界清净了。

看到先生终于可以在SRW这个虚拟的世界里与爱徒携手作战，我心甚慰。虽然不是原作的设定，但这个结局，无疑更美好，更理想。先生在原作中虽然早已身故，但在游戏中，他却一次次的复活，一次次的燃烧生命，一次次的传达着他对整个世界的眷恋和不舍。

游戏，是可以逆天的，真好……

东方不败，东西南北·中央不败，新一派·东方不败·王者之风·全新招式·石破天惊拳，看招！



## 吉祥小语

年纪越大生活就变得越单调，每天都在工作和睡觉中度过，有时想想确实挺枯燥，需要找些乐子，而我的乐子都在漫画里面了。10年的漫迷生涯，导致几天不看漫画就会浑身觉得不对劲，幸亏好漫画是看也看不完的，更何况还有经典作品如《JOJO冒险奇遇》可以百看不厌。话说回来，最近连载中的作品有几部个人非常关注，如《英国恋爱物语》、《大剑》、《交响情人梦》等等，我喜欢追连载，期间的难耐和牵挂只会让阅读时的幸福变得加倍甜蜜。

# 热 闻



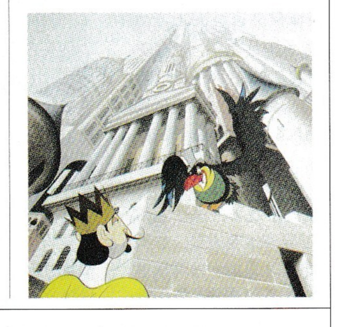
TEXT BY 吉祥天

## 昔日经典《国王与小鸟》再现银屏



改变宫崎骏和高畑勋动画生涯的作品，法国著名动画界巨匠保罗·古里莫（Paul Grimault）负责监督的动画经典《国王和小鸟》复刻版预定7月29日在日本首次放映。这次负责《国王与小鸟》日文字幕的是高畑勋，他在访谈中提到"如果当时没看过这部动画的话，我可能不会在动画界工作。"而宫崎骏更是表明"这部影片好比他在动画电影圈里的亲生父母一般。"

这部保罗·古里莫耗费5年心血制作的动画影片，曾由于多方面的问题而回收重新制作，直到1979年才正式公映，它的推出影响了整整一代人。在即将上映的复刻版中，我们将重温往日的感动。



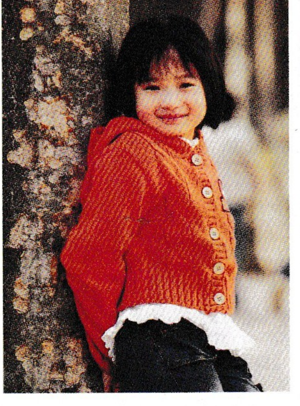
## 《大长今》漫画动画一个都不能少



描写少女奋斗记的《大长今》突破了韩国电视剧的最高收视率，故事讲述了失去父母的小长今经历诸多磨难终于从御膳房小宫女成为韩国史上第一个女御医。这出制作严谨拥有众多美女出镜又以美食点缀的宫廷剧确实吸引要素多多，也难怪能在去年红遍亚洲。目前这股热潮尚未退去，随着漫画开载和动画的即将开播，《大长今》还有可能继续红下去。少女漫画家三原阳子已经在日本讲谈社的《BE LOVE》杂志上开始连载《大长今》漫画版，而根据原作改编的TV动画《大长今·少女长今的梦》也将于4月份于NHK电视台全面播映。根据目前公布的资料来看，动画版的人设非常幼齿，不知能否将这个牵涉到复杂宫廷斗争的故事演绎得如原作般精彩。



## 《樱桃小丸子》真人短剧4月播映



想必作者樱桃子也没想到，笔下这个鬼精灵的小女孩竟然会红了这么多年，自1993年开播TV动画以来，日本每年都会为《樱桃小丸子》制作100多集动画，还曾获得亚洲动画片大奖。轻松有趣的《樱桃小丸子》正合压力颇大的现代人的口味，在中国也获得了极高的收视率，小丸子和家人朋友们也都成了家喻户晓的明星。而最近，这些动漫明星就要以真人版的形式跟大家见面啦！

此次将真人版《樱桃小丸子》搬上银幕的是富士电视台，原本打算去年趁《樱桃小丸子》播映15周年时就推出，但由于选角严谨一直拖到了今年，已经制作了3话真人版特别短剧，预计4月18日播出。据目前公布的演员造型来看，还是非常尊重原著的。从500多人参加的公开甄选里脱颖而出，又得作者樱桃子赏识的8岁小童星森迫永依，就是小丸子的扮演者啦！虽然制作人浅野澄美大力推荐，森迫永依小朋友也确实非常可爱，但究竟能不能演绎出人见人爱精灵逗趣的小丸子，我们还得拭目以待哦！

## 大制作动画电影《Brave Story》7月登场

3月份富士电视、GONZO、华纳联合召开了《Brave Story》(《勇敢的故事》）动画电影的制作发表会，这部由直木奖作家宫部美雪原著的奇幻小说改编的动画片，制片费用高达10亿日元，将于7月8日于日本登场。故事主题是充满勇气的奇幻冒险，主人公是小学5年级的小渡，为挽救因婚姻失败而自杀的母亲，闯入剑与魔法的奇幻世界，展开与命运的搏斗。此外还有一大亮点，日本著名歌手今井美树继15年前的《岁月的童话》后再次担任配音工作，饰演剧中奇幻世界女神的角色，而松隆子、常盘贵子等大牌明星也首次尝试配音，单凭强大的声优阵容就已非常值得期待！难怪制片总指挥龟山千广对票房深有信心。同时日本索尼电子娱乐部（SCEJ）和BANDAI公司也宣布，将分别推出《Brave Story》的psp、ps2游戏和NDS游戏。



## 柯南映画10周年　迎来《侦探们的安魂曲》

作为《周刊少年Sunday》的赚钱机器，青山刚昌迎来了《名侦探柯南》连载的第12个年头，并创造了漫画单行本销量过亿，TV动画和剧场版常年热播的辉煌记录。2006年，是柯南动画电影放映的10周年，为了这值得纪念的10年，集剧场版系列大成之作的第10部作品《侦探们的安魂曲》定于4月15日在日本全面上映！在这部柯南迷最期待的作品中，柯南将遭遇史上最凶险的犯罪事件，12小时内如果无法解开事情的真相，兰和少年侦探团将被杀害，而事件的神秘主使人竟然知道柯南的真实身份，紧急关头服部平次和怪盗KID也将登场协助！这一连串扣人心弦的谜团只有待到电影上映后才能解开了，但我们目前可以确定的是，最后的安魂曲必定是为敌人而奏响的。



# 新闻短播

◆日前，浙江省自考委与中国美院合作，在杭州正式推出动漫专业能力认证考试。考试分为二维、三维和后期三个类别，包括漫画、动画、角色设计和游戏动画的各种项目。动漫专业能力认证考试不受年龄、职业和学历限制，考试时间将在考试前两个月通过浙江自考网公布。

◆日本公司抢注的中国四大名著游戏商标已陆续获得商标局的核准注册，却只有一家温州企业向国家商标局提出异议申请。广东省红徽商标事务所董事长廖俊铭指出，中国四大名著游戏商标被抢注后的严重后果是不堪设想的，如此一来，国内动漫游戏界以《西游记》、《水浒传》、《三国志》衍生的网络游戏将面临被诉侵权全面封杀的毁灭性厄运。这无疑给中国古典名著知识产权的保护敲响了警钟。

◆著名动画《大力水手》的创作者正式落户中国。法国的世界动画大师莫迪洛近日与天维源创公司签约，将自己一生中所创作的1500幅作品的三维动画片改编权授予该公司。这样一来，莫迪洛的大部分从未在中国放映的作品将有望被投入市场。

◆空知英秋于《少年JUMP》上连载的人气漫画《银魂》，是一个异想天开从头到尾彻底贯彻"恶搞"的热血故事，风格鲜明充满古怪的逻辑，故事主题是落魄武士对抗外星人……现时在国内还属于慢热阶段，但随着4月份日本方面推出TV动画后，相信会有更多的读者加入《银魂》的Fans军团。

◆除了内容稍嫌暴力血腥，荻野真《孔雀王》确实算得上少年漫画中杰作，获得了许多男性读者的支持。但其巅峰之后的其它作品就有走下坡路的嫌疑了。在3月底《周刊青年JUMP》的17号杂志上，精通宗教神话的荻野真给大家带来了《孔雀王》系列的最新连载《孔雀王·曲神纪》，这无疑是让人振奋的好消息，但愿荻野真能凭这部新作重拾往日辉煌。

# 国内动漫展消息荟萃

◆4月28日至5月3日，在位于西子湖畔的杭州国际会展中心，由国家广电总局与浙江市人民政府联合主办的"第二届中国国际动漫节"将为世界呈现一场精彩的国际动漫盛会，全场展位超过1500个，国际各大知名动漫组织将组团参展。这次漫展将推出中国最具权威的影视动画专业奖项——美猴奖；作为展会主要活动之一的"中国Cosplay超级盛典"现已在全国各主要城市展开分区赛，绝对是有史以来最精彩的Cosplay大赛。

◆5月1日至7日，在北京崇文区龙潭湖公园将举办"首届龙潭动漫节"，突出"动感·娱乐·时尚"的主题，将青少年当中流行的动漫游戏文化与Cosplay活动紧密结合，口号是演绎"新文化运动"！

◆5月1日至7日，"第六届齐鲁国际动漫艺术展"将于山东省科技馆闪亮登场。除了丰富的互动节目和Cosplay大赛，组委会还将举办"齐鲁原创动漫作品大赛"和"齐鲁动漫发展论坛"等活动。

◆8月4日至8日，广州市花城会展中心将隆重举办"第二届广东动画漫画艺术节"，展览将划分为动漫机构、玩具、网络游戏和电玩3大展区，Cosplay激斗、劲辣街舞、校际之星Show、超可爱少儿Cosplay等时尚潮流节目是本届艺术节的亮点。



# 机动战士高达SEED 劲爆小四格

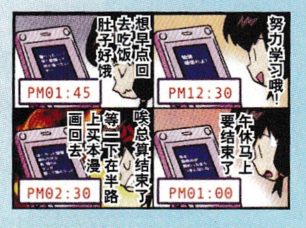
阅读顺序从右至左

## 短信













## 什么也别说了













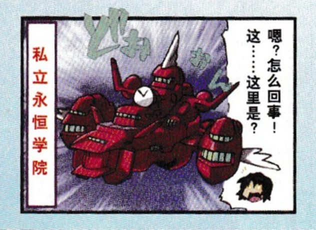
## 永恒学院










## 强制入学

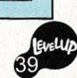
欢迎来到我们的学院阿斯兰
拉……拉克丝！









# 阻碍人类发展的三大罪人



TEXT BY 呼牙牙

**翻此书的在座有谁敢说没看过漫画的。没有吧？当该栏目编辑告诉我说看此书的人多为男生时，我第一个反应是，有像宗介那样白痴的军事狂人吗?有像坂田银时那种平时很瘪三发飙起来却很小强的糖尿病患者吗？有像森田忍那样扭曲的12年级生（《蜂蜜与四叶草》里的美型变态）吗？有像松冈美羽（《草莓棉花糖》中的麻烦制造机）那样欠揍的……啊，抱歉，这个是女的。**

**好吧，我们今天探讨的话题是，永远都不能结识的阻碍人类向前发展的三大罪人。**

## 罪人一号 相良宗介

出处：《全金属狂潮》 代表物：火箭 特点：冲锋陷阵
最佳战斗位置：各种最佳送死位



这是个多用途全方位的英雄。

当他是游击队的少年英雄时，他竟然跟导师发生奇怪的纯洁的感情，并在多年后发展成为奇怪的纯洁而暴力的疑似BL关系。这时部分女生会看着他俩激斗的场面尖叫和脸红。胡子拉渣大叔与扑克脸少年之间最能激发同人女们某种不纯洁的冲动。

当他还是某国际性大型军事组织的精英时，擅长近攻远攻随时攻，总能以非正常人的能力出色驾驶AS完成任务，博得上司欢心——对于这头除了任务还是任务的蛮牛，我也没什么好说了。

重点是当他被派往阵代高校cos普通高中生暗中保护千鸟要时，他的任务是一次又一次地英雄救美，爆破，救美，再爆破，再救！并且遭遇女主角千鸟要暴打绝对不还手，喂……

壮丽的诗篇便从这里开始。把高尖端武器捆了一身的箭猪，认真而顽强地在学校公然研究最狠毒最无聊最秋风扫落叶的爆破和陷阱，在无辜的路人A和熟人B中招后，便会出现史上最壮观的场景——暴龙·千鸟要用可与钢之炼金术师中阿姆斯相媲美的膝盖给相良最猛烈的冲击。然后男主角倒地，女主角气得叉腰脑壳鼻孔同时喷气，背景字幕是"KO！真理好比燧石——受到的敲打越厉害，发射出的光辉就越灿烂"。

再也没有任何捕捉绑架犯的手段比相良宗介来得更高明，爬上女生家的阳台本是调查现场，却变成跟内衣贼在阳台上攥着小裤裤兴致勃勃讨论军事。这时女主角千鸟要变成了五头身的传说巨蟒，向这个世上最正直也最蠢的男性张开血盆大口。对面楼有小女孩发问："妈妈，有东西从那个阳台上掉下来了。""乖，那是对面的姐姐又在高空砸物，咱们不可以学。"

再也没有比把粉色的情书当成是战书更不浪漫的事情了；再也没有比把西瓜当成敌人的脑袋用机关枪狂扫射的游戏更让人胆战心惊了；再也没有比让老师跪在被砸成铁饼的小奔驰前嚎啕大哭的行为更不尊师重道了……再也没有比千鸟要更无语的回应了。

于是相某不停地战斗！爱情！友情！青春！再战斗！成功表达了因战争而错过了美好时光的少年初次融入社会时的矛盾心态，并且婉转到扭曲地鼓励各位如何在战争与和平的夹缝中求生存，如何做出爱情与道义上的选择，如何将故事中那些庞大到无法解释的虚构大背景用来衬托他的傻。而他的傻，也正是我们碌碌无为的青春。

**其余疑似罪人：**斯卡（《钢之炼金术师》）、佐为（《棋魂》）、帝释天（《圣传》）、南条晃司（《绝爱》）、日渡怜（《D·N·ANGEL》）、雷欧力（《猎人》）、大蛇丸（《火影忍者》）



## 罪人二号 坂田银时

出处：《银魂》 代表物：扫帚星 特点：钻桌底
最佳战斗位置：能望清全局势的最后方

他是个男的，长相一般。

他是个白毛，是个自然卷。

他喜欢甜食，却因血糖值接近糖尿病的危险水平只能一月吃一次。

他是天气预报女主播的铁杆Fans。

他会在逛街时捡些无家可归的奇怪生物回家，如四眼懦夫新八、宇宙超级无敌战斗民族"夜兔族"族人神乐、还有神乐捡回来的巨型犬。

他有收集《少年JUMP》和挖鼻孔的嗜好。

……原谅我不能再继续下去了，否则会惨不忍睹，这人是天天打月月打年年打都无法泄恨的恶劣胚子。




这人标榜着"自然卷的家伙都不坏"，却在杀人后将带血的凶器抛给懦弱书生毫无愧疚扬长而去，背后是长而连绵不断的喊冤划过天际。

这人标榜着武士道精神，甚至把自己当成最后的武士，却一次又一次在交租日缩在桌底下连大气都不敢出，并且命令全体员工包括狗一起执行钻桌子的每月工作。

这人虽然穷到死，却养了只外星狗，一只体积庞大食量惊人喜欢咬人头颅却咬不死人的狗，然而这人自己连饭都吃不起。

这人没有钱、没有权、没有甜食，于是他为了这些而给外星王子做跟班，却在几乎将得到钱、权、甜食的时候为了享受拔草的快感而把外星王子自命不凡的触角连根拔除，顺便跟王子讲讲"拔苗助长"的故事。

如果你正是这种落魄战士的朋友或者邻居，那么你的青春年华正光速地离你而去：首先你得忍受这个挖鼻孔的自然卷，其次还是得忍受这个混吃等死的自然卷，再次还是得忍受发飙起来会讲粗鄙哲理不可理喻的自然卷。没错，那你活着的最大任务就是忍受自然卷。但你也能每天领悟到新的"人生哲学"：

"你认为一边听音乐一边复习就能通过考试么！赶快把音乐关掉！"

"你们以为不停地装可爱自己就会很可爱了么？"

"只知道电影名称怎么可能知道这套电影好不好看！"

**阻碍人类发展的糖尿病**



其实这只是个恶搞新撰组（注[①]）的无聊故事，没有正统的剧情，是个热血！少年！恶搞！无聊！该死！混帐！的故事，新撰组时期就有外星人入侵的话那我们如今早坐着飞艇上班了。故事里还有土方敦，口头禅是"切腹"和"上等"，一个整天总是叼根烟的小混混，虽然说冷笑话但毕竟还算是个正直的人，虽然经常被冲田整但是工作还是很认真负责，参考人物是土方岁三。冲田总悟，实力很强悍的大喇叭，喜欢把人家的丑事到处传，发型很不错同时性格也很恐怖，身份是新选组副长，参考人物是人尽皆知的柔弱而强悍的少年冲田总司。

通常这种违背常理之人，也会让许多固执的猪扒们疯狂追捧。当然，要做到《银魂》里这些混蛋的能耐，就请做好一辈子当穷光棍的思想准备。但别担心，你的人生是为了搞笑而活的，即使活得很傻。

**其余疑似罪人：**龙王（《圣传》）、卓洛（《ONE PIECE》）、浦饭幽助（《幽游白书》）、基拉大和（《机动战士高达SEED》）、鬼冢英吉（《GTO》）

## 罪人三号 森田忍

出处：《蜂蜜与四叶草》 代表物：扫帚星 特点：樱花树下藏着……唱哀歌
最佳战斗位置：藏起来不让敌人看见免得让对方受到刺激

你不能成为森田忍的导师。否则你会在期末考勤公布时吐血扭曲得死去活来。你后悔当初没有将希望托付在阿久身上，如果是她8年之后肯定会成为美丽又尊敬你的知名女艺术家。但是如今你发现循循教导的劣徒，却在8年后的美术室里吐出残缺的灵魂。你人生的希望便在这里无奈地划上句号。

你也不能成为森田忍的学长。否则你会看着一个本来闪着纯情星星眼的可爱师弟，在多年之后变成了自我陶醉的变态兄弟。8年之后的你恐怕是个医师或律师，而他还是桌子底下沉睡着的人形地毯。你会发现青春与不老永远跟着这个人，与你无缘。你会感叹为什么时光的隧道如此扑朔迷离，只有这人才能自由往返，而你却一去不能回。然后你就永远徘徊在他是可爱师弟还是变态兄弟的思想斗争中迷茫挣扎。

你更不能成为森田忍的同学。否则已被感情问题弄到头破血流的你还得一次次为他收拾残局。你一天天看着自己成熟，成熟到了喜欢上中年女子，而他却还在迷恋幼童。他还会像顽强的蟑螂般从你房间的不知名缝隙突然冒出，霸占你的睡眠位置，当他舒服地翻过身时你竟然看见他裤袋上有你从未见过如此大数量的钞票！你会发现虽然你还在为工作和爱情烦恼不已的时候，这人竟然得天独厚地一夜之间全部拥有。最后竟然还在遥远的奥斯卡颁奖礼上看见这人声泪俱下地毫无逻辑地哭诉异乡奋斗史而被保安哥哥拖走，你多么以"我认识这人……他曾是我同学……并且同居……还是好兄弟"而万分羞愧从此无脸见人。



你千万不能成为森田忍的师弟。否则你大学四年的青春就会在每天叫醒这个严重赖床症的同屋师兄，继而被他抢了你的滑板车准点赶到教室自己却迟到的痛苦回忆里褪色。你会在被他无数次捉弄后趴在别的学长背上无助哭泣，而他依然在你面前载歌载舞，让五音不全的歌声继续毒害你的耳朵。你会发现你心爱的女孩竟然如此没有品位地喜欢上他，你心如刀割但你的善良竟然让你无法怪罪于他。你会发现你除了被他继续欺压之外一无是处，最后你也跟着他堕落，成为留级生……

最后你绝对不能成为森田忍的女朋友。否则你会因为他不停给你塑造可笑的形象而更加自卑。他的奇怪举止还会让你无法理解，经常想躲起来。后来你终于发现你喜欢上他了，但他却突然飞去好莱坞，你从此就变成了忧郁的怨灵，成为学校鬼故事的女主角……

**自我陶醉的重度留级生**



**其余疑似罪人：**须王环（《樱兰高校美男部》）、八宝斋（《乱马1/2》）、错乱僧（《相聚一刻》）、黑柳亮（《日式面包王》）、阿布（《热带雨林的爆笑生活》）、播摩拳儿（《校园迷糊大王》）、KID（《名侦探柯南》）、草摩绫女（《水果篮子》）

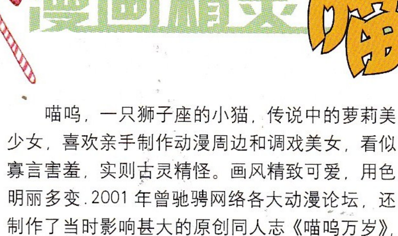
假如你不想踏入光棍或者BL行列，以上3种人你撞见了最好立刻拔腿就逃，逃得越远越好。一旦被他们攻进记忆深处你永远都无法洗刷掉他给你带来的痛苦。

我是不是说得太过火了？搞笑而已嘛！不过你还可以选择成为这3种人，假如你自认具备毁灭人类的聪明才智，你可以在搞笑的人生舞台上大展拳脚，不受任何拘束，当然，只会有许多不幸的人被你束缚而已。

注[①]：新撰组——日本幕末时代，激进派维新志士曾以"天诛"的名义，斩杀与己持相反观点的人，执行斩杀行动的人便称为"刽子手"。为遏制勤王派的"天诛"行动，幕府招浪士组进京，成立"新撰组"，名义上维护京都治安，实际上是与勤王派对抗。







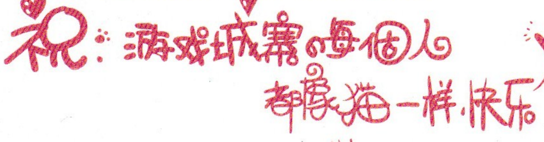
# 漫画精灵 喵呜

喵呜，一只狮子座的小猫，传说中的萝莉美少女，喜欢亲手制作动漫周边和调戏美女，看似寡言害羞，实则古灵精怪。画风精致可爱，用色明丽多变。2001年曾驰骋网络各大动漫论坛，还制作了当时影响甚大的原创同人志《喵呜万岁》。自从2003年加入姚非拉创办的"SUMMER工作室"以后，开始潜心修行埋头画画，目前正在创作《呜啦国猫仙记》和另一个关于自制飞行器比赛的浪漫故事。



血型：O
籍贯：北京
毕业院校：北京联合大学电脑艺术系
E-mail：miaowu-miaowu@126.com
曾发表作品：《稻草人》、《MY GOD》、《蕾丝包子系列》、《卖面包的小女孩》、《老板》、《老板和老板娘的故事》、《钟表小人》、《猫咪森林》。









## 超小访问

**吉祥天：** 你的笔名是喵呜，家里养了猫，还画了很多猫，为什么这么喜欢猫？

**喵呜：** 天生的呀！猫就是我的命，我的小蕾丝！（吉祥天：寒）

**吉祥天：** 对于未来的漫画之路有什么规划？

**喵呜：** 讨厌，真不正经，问人家这种问题！（吉祥天：……）其实做这行谁都想大举成名单行本卖到爆啦，但是要靠机遇的，我现在只想老老实实努力画漫画而已，一步一步来。

**吉祥天：** 当初是怎么加入"SUMMER工作室"的？加入后感觉如何？

**喵呜：** 我是因为工作上不擅长和人打交道才加入SUMMER的，这样就只要专心画画就可以了，发展的方向也越来越明朗。总之加入工作室对我在创作上帮助很大，大家也都很亲切，相处得很融洽。

**吉祥天：** 你觉得你的师父姚非拉是个怎样的人？

**喵呜：** 姚非拉是个认真而有趣的人，而且人很好，但在工作方面会很严厉，所以我们合作的时候总是吵个不停。

**吉祥天：** 最后问一下，有什么一直以来想实现的愿望吗？

**喵呜：** 我想征服宇宙，寒酸的地球就留给你们人类吧，咩哈哈哈！（吉祥天：无语……）











《钢之炼金术师》 ENVY



原创Cosplay 格子・浅蓝

林夜树，广州Cosplay界的元老级人物，早在2000年就开始参与Cosplay活动，凭着对Cosplay的热爱塑造了许多高质量的角色。这得益于夜树本身清秀可爱身材高佻，非常合适cos华丽性感的角色。更跟她的努力分不开：比如肯下功夫研究cos的角色资料，还业余进修了日语2级；为了制作出逼真的服装和道具，有时候还得自己一针一线连夜赶工；更要面对家人不理解的各种阻力。当问到她为何坚持了这么久，她很开心地笑了："因为喜欢Cosplay，所以再辛苦都值得！"

姓名：林 夜树(YOKI)
身高：167cm
籍贯：广州
星座：天秤座
毕业院校：广东商学院外语系
爱好：上网、看书、听歌、逛街、日文翻译
个人网站：http://asp2.6to23.com/pinkypinna





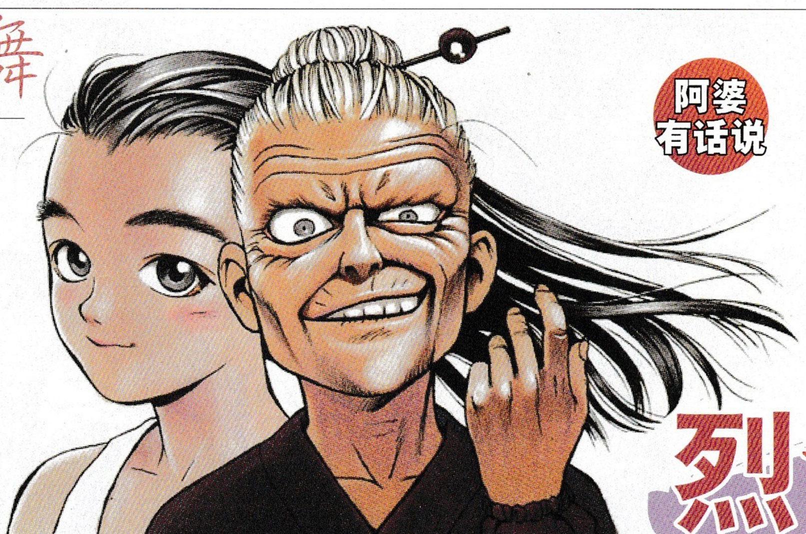
《新撰组异闻录》 明里

《钢之炼金术师》 WINRY

《NANA》 大崎娜娜

## COSPLAY心得

从第一次cos到如今已过了5年，Cosplay虽然看起来很好玩，但实际上需要花费非常多的心力，要研究角色的一切，所有细节都不能遗留，要神形俱妙。对我来说，Cosplay是一种表达对某个角色或作品的喜爱的方式和渠道。比起花几千块去买华美的服装和道具，有时候，自己亲手做好一个小配件，更能让人感受到cos的真正乐趣。希望大家都能体会到通过自己的努力而完成喜爱的角色cos时那种喜悦的心情。

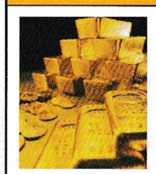


阿婆有话说

果然不出老身所料！《最终幻想XII》专区的确异常火爆啊，在游戏热烈讨论的这些日子里，专区保持在平均每天高达250以上在线人数，1500以上发帖量，其增长势头可为论坛之最！而在专区中也涌现了不少精彩的攻略和文章，这还要多感谢这些辛勤的作者们了！另外在本月论坛迎来了它的一周岁生日，随之而来会有一系列改进，在本期有部分预告！还记得上一期《游戏城寨》封二的空白吗？本期就由会员无双来制作这一页：《生化危机》十周年活动总结，欢迎观看！

# 烈舞阿婆

## 阿婆报道 事件 二手区增加信誉度功能



二手交易专区新增设了信誉度系统，更加保正了会员们安全放心地进行交易，目前信誉度查询系统已经开放测试，如果您要在此区进行交易，不妨先点击下面的链接进入查询，本系统为大家查询以制定交易对象为目的。信誉度的多少是由金钱而定，我们暂时拟定为50块钱＝1点信誉度。这样大家就可以按照对方信誉度的多少与交易金额的大小来制订交易对象了。

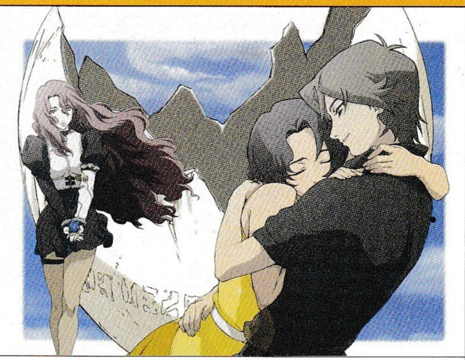
相关地址

http://bbs.levelup.cn/Accessory/cs/Ann_Credit.asp



阿婆点评 活活，这样一来，骗子就会越来越少了啊！

## 阿婆报道 事件 levelup.cn动漫分版启动！



levelup.cn的动漫分版现在已经启动，动漫资讯、热门漫画在线阅读、热门周边下载，一样都不少！欢迎前来浏览！

相关地址

http://www.levelup.cn/comic/

阿婆点评 嗯，许多玩家都是漫迷，相信动漫分版会很有看头的！

## 阿婆报道 活动 1. levelup.cn论坛一周年征文活动

[楼主：Hikaru]levelup.cn论坛到3月26日满一周岁。2004年底，我花2000元人民币从动网买了这套论坛，安装后遍邀好友，一周后最高同时在线13人，总注册人数41人，呵呵。2005年3月26日论坛正式开放（那时候还没有主站网页），同时也开始在游戏杂志和兄弟网站上做宣传，来这里玩的朋友也越来越多，承蒙各位朋友的支持和奉献，加上我们的专职编辑不断努力，levelup.cn一岁生日将近，注册的用户数量也接近13万。这一年来发生了很多故事，酸甜苦辣都有。现在我和levelup.cn全体编辑在这里感谢大家一年以来的热情支持和贡献，同时开展论坛一周年征文活动。这次征文会一直持续到4月6日，欢迎各为会员踊跃参加！

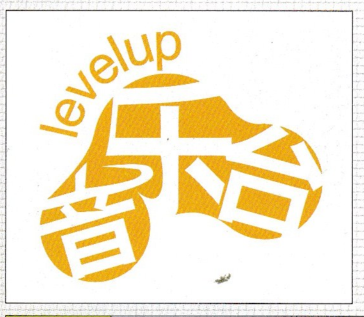



相关地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=191396

阿婆点评 一周年的庆祝活动会陆续开展，请各位随时关注！

## 阿婆报道 活动 2. levelup音乐台CD歌曲大家推

[楼主：AC米男]当朋友们拿到LU网刊创刊号的时候，其中附带的《levelup音乐台》CD是否给你留下了深刻的印象呢？你是否还记得里面那些优美的歌曲与DJ MM甜美的声音呢？当然，你也许也会抱怨歌曲不合你的口味，"为什么不收录这首，为什么不收录那首，如果是我肯定就放这首了"……其实，不用担心，现在，你的机会就来了。想将你喜欢的歌曲推荐给数以万计的网友吗？想在以后的CD中听到你自己推荐的歌曲吗？不论是歌，还是曲，不论哪种语言，哪种风格的歌曲，不论是那些经典的老歌。还是最新的单曲，都欢迎你把它贴出来。（每人推荐的次数不限）




你还可以在这里写下对亲友，同学的祝福，我们能够为你转达！来吧，写下你的最爱，你的选择有可能成为以后CD的收录曲目！如有任何疑问，意见或建议，欢迎大家直接PM我，本活动最终解释权归levelup.cn所有。

相关地址 http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=14&ID=192521



阿婆点评 嗯，音乐台的选曲还是需要了解大家的喜好的，请不要吝啬，一起来推荐吧！

## 阿婆看好你

本期**论坛之星**

# エミリオ

**个人简介**

エミリオ，被坛友称为水雷，一开始担任论坛传说系列区的版主，但因其涉猎范围广泛，经常在猪笼城寨活动，又跟一干坛友厮混甚熟，故被推举为猪笼城寨版主，工作认真负责，深得网友支持，据说他目前还只是个高中生呢，可不要因为管理论坛而疏忽了学业哟。

**论坛职务**

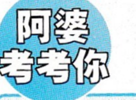
1. 传说系列专区版主
2. 猪笼城寨版主

**签名**

仆はただ君だけを待ち续けていた……
（我只有一直等待着你……）

性别 **酷哥**　门派 **BL帮**
头衔 **黑死鸟……**

## 烈舞阿婆








猜猜这四个黑影是什么游戏的哪个角色？答案下期公布！

**上期答案**

暗慈（罪恶装备）、金家藩（KOF）、来须仓真（恶魔城）、织田信长（战国无双）
你猜对了吗？

## 阿婆报道 表彰 3. 感谢《最终幻想XII》专区原创文章作者的辛勤劳动！

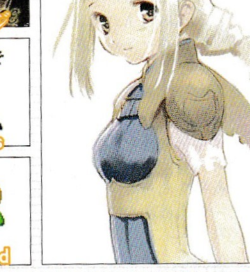
在这次《最终幻想XII》专区热烈讨论中，涌现了不少优秀的攻略和文章，首先是在游戏发售前由songkai123整理的预热帖，接下来是在大家入手游戏后由我爱萍萍和i_tei第一时间撰写的系统解析和上手指南，给了大家不少的帮助，在songkai123抢先完成了第一份最速流程攻略后，sanbudefeng、eternian、シユウジ相继为我们送上了三篇超详细的图文攻略，迁徙的鱼、ywrgod也正在完成如任务、怪物掉宝周边的资料……在这里要特别感谢积木和Lavos同学为我们带来的剧情翻译和小说，给广大因为语言困难而不能真正玩透这款神作的玩家带来了很多方便！另外如果你通关了，也请到sydney的帖中一起来交流通关心得。



















**相关地址** http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=43




再次感谢这些热心的玩友！

## 阿婆交友栏！

ID　乐天BB
年龄　13
爱好　掌机，掌机，还是掌机
自我介绍：追求快乐
出没区域：NDS区和猪笼城寨

ID　Neo・Zero
年龄　17
爱好　运动，游戏，音乐，动漫
自我介绍：也没啥特别的，不就是玩玩游戏、TT足球、听听音乐、看看动漫
出没区域：NDS区，业界新闻区，音乐区，动漫区

ID　シユウジ
年龄　17
爱好　游戏，美术
自我介绍：苏州人士，从小生活在艺术的家庭，如果有苏州的玩友或是喜欢艺术方面的可以交个朋友^_^其他地方的也可以哦，本人Q：310824763
出没区域：levelup全区

ID　切
年龄　18
爱好　游戏，模型，动漫
自我介绍：游戏，玩玩而已
出没区域：levelup全区

ID　TAKY
年龄　20
爱好　游戏，睡觉，音乐，写作
自我介绍：啊哈哈
出没区域：猪笼城寨

ID　天舞移魂
年龄　15
兴趣　游戏，电影，足球
自我介绍：我只是一个小小的游戏高手，小小曼联球迷，请别欺负我……
出没地区：实况区

ID　dahezou
年龄　19
爱好　游戏，电影
自我介绍：鄙人最爱游戏，愿广交天下玩友！
出没区域：levelup全区

ID　Snakexcw
年龄　19
爱好　游戏，电影，音乐，动漫
自我介绍：好游戏是用来珍惜的，价值不是你玩的是Z版就所能体现出来的，希望所有热爱游戏的朋友和我交流！
出没地区：笼城城寨，PSP区，音乐区，电影区

ID　安钰
年龄　19
爱好　游戏，电影，音乐，动谩
自我介绍：我是人才呀！
出没区域：猪笼城寨

ID　wai-kuraki
年龄　19
爱好　ACG，音乐，发白日梦
自我介绍：近来我的心境好悲观……一个无聊郁闷的大一学生……
出没区域：潜水

ID　xiechenaiqi
年龄　18
爱好　游戏，电影，音乐，美术
自我介绍：私はBOAを叫ぶ
出没区域：levelup全区

ID　萨・塞雷斯
年龄　奔3
爱好　游戏，电影，音乐，书籍
自我介绍：一个神秘的路人
出没区域：从你看得到的LU，到你看不到的LU

## levelup主页即将改版 阿婆预告



levelup主页又将改版啦，这也是主页第二次进行改版，结构会更合理化，也会更加方便网友们浏览，levelup.cn会越来越好的！

## 阿婆预告 恋爱养成游戏系列专区即将开设



应广大恋爱游戏爱好者的强烈要求，论坛即将开设此区，《樱大战》、《心跳回忆》等恋爱游戏的讨论都将在此展开，届时欢迎各位FANS前来支持！

# 十年生化 百年经典

## 特派主持人 无双

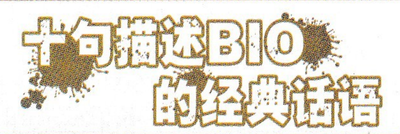
不是每样东西都能使用十年之久。住了十年的房子，我们叫它老房子；用了十年的电脑，我们叫它古董机；看了十年的书，我们叫它圣经；听了十年的音乐，我们叫它古典；而玩了十年的游戏，我们叫它……经典！

BIO是个传奇，里面的主角们即使受了重伤也不会变成丧尸。里面的丧尸已经十年了，却还是充满了无限热情，等待你的到来。

于是，在十周年这个值得纪念的日子。我们BIO区举办了一次LU庆祝BIO十周年活动。大家在这里，参与创作自己与BIO的故事，BIO一句话点评和BIO大猜想。

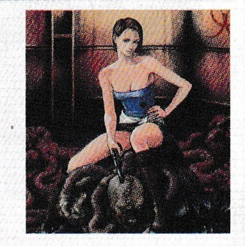
此次活动，两个月不到的时间我们收到了无数的热心网友的投稿支持，非常感谢大家！当然了，我最想感谢的是Capcom，以及所有为BIO做出贡献的制作人员。有了他们，才有了我们的BIO！不过最重要的！想感谢每一位BIO玩家，有了你们，才有了BIO的这十年，十年啊！人生能有几个十年？在这十年中，BIO给了我们太多太多，所以，请大家，用力地、大大地、感谢自己，谢谢！

现在和大家一起分享些不错而有意思的获奖作品。




**这个环节很有意思，因为大家的话实在很经典，本来选了15句的，但是精挑细选，只剩下你所看见的这10句话。他们从各个方面表现了自己眼中的BIO，我个人特别喜欢那句“十年生化，百年经典”，所以就用它来当本此活动的题目！**

**1，Fan**



生来此间只此好，
幻化五彩赞如潮，
初遇危难数当前，
妙想时机意争先，
缘于此由吾跟风，
不变此情渐最浓，
望永为世间至爱。

**2，raiden_quake：**

团结一切可以团结的村民，领导一些可以被领导的丧尸，

早上起来，大喊一声：BIOHAZARD！（作互相摇动状，接着，早饭开始……）

**3，HAWK：**

丧尸：“我们一直在努力（咬人）。”

丧尸：“再看我就咬你！”

历代BOSS：“不是我军无能，只是主角（玩家）太牛X。”

**4，ac20010707：**

我愿做那傻傻的丧尸
让吉尔姐姐手中的小刀轻轻地扎在我的身上

**5，njm：**

为什么跑龙套的总是被欺负？

**6，伊宗政达：**

练胆，从生化开始（我就是的，一般人我不告诉他）

**7，Double_KO：**

上联：转转跑跑举枪瞄（player）
下联：啃啃咬咬被撂倒（只能是命苦的丧尸了）
横批：乐此不疲（双方都是……）

**8，咸鱼：**

在很多个主机上“独占”过！

**9，空缺中：**

十年生化，百年经典！

**10，EdisonSnake：**

咬的就是你，不用再怀疑。

## 十大最终逃脱节选

这是我看到最搞笑的一部分，根据大概的情形分了三类，常识组，恶搞组和浪漫组。详情请继续往下看！

### 常识理智组

**这组的人们都比较理智而且正常，当然，也有GODSWORD2000在捣乱说要带上那个……我汗，不过呢，这些还是能在逃生时用的上一点点的吧，但是，详细并且确实可行的逃生技能还是请参看专业内容，不要拿这个当宝典啊。**

**1，fan**

丧尸围城逃生指南

首先我们得确定一些事，这样才可以确保我们成功得逃离险地！

第1：丧尸不是人，其特有的气味绝对不是人可以比的！所以装丧尸跑这样的作为成功率是很低的！（当然也不是没有……）

第2：不可能像游戏里到处都找得到枪支和弹药，因此我们不能过分的依靠到处去找大杀伤性武器来完成逃命！

第3：也是我们最差的一些方面，就是我们没有极度强壮的身体和那种临危不乱的素质，（当然也有这样特异的人不过太少了！）一切都只有在遇到的时候才慢慢适应，而这点绝对是我们最致命的弱点！

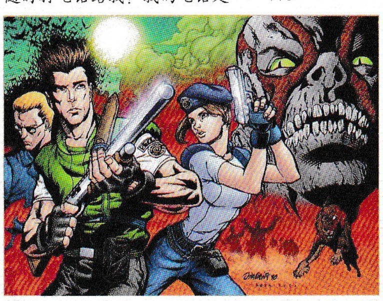
了解了以上三点就基本可以制定针对我们这样的凡人在遇到丧尸围城时应该怎么逃出险境……

首先在一开始出现这样的情况时一般是在新闻里，这时我们就得在心里做好最坏的打算，比如随时准备好“装备”（包括食物，水和一些防身的东西！当然一些奇怪的工具也可以适当的准备好！特别是开锁工具和照明工具）然后请先购买好本市的全新完美的地图，以防止可能出现的危机！接着就是我们要先在这个阶段就调整好我们的心态，给自己一种危机就在眼前的感觉，从而及快的适应丧尸这样的东西！（当然也可以用多看恐怖片和玩恐怖游戏来提高自己的这方面能力！虽然经验提升会越来越慢不过总会好一些），当问题进一步严重时，更是不要表现出恐慌的神情！因为越是遇到危险时就要越冷静，这才会山穷水尽疑无路，柳暗花明又一村！

当然找到了上面的感觉也并一定可以逃出天生！毕竟在一个地方黑暗孤独和恐惧会慢慢扩大，因此在这样的环境下我们最好找到一个或多个人类同伴而行，当然多了也不好（结伴同行的最佳案例就是里昂和克莱尔！而威斯克大哥就是多人同行里的典型反例！）有了这样的一些先决并完美的准备条件会使你的逃生之路更加宽广哦！

当然最重要的运气才是逃命里最需要的！如果每次都像游戏里一样一次次遇到更强的怪物，那我们再多几条命都不够的！如果都只是遇到小东西的话我想在坐的各位是没有人逃不出去的！

综上所述我们已经基本上可以很成功的逃出天生了，当然排除运气成分如果你还是逃不了的话请随时打电话给我！我的电话是——110



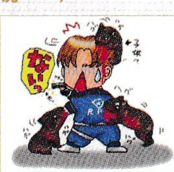
### 恶搞型

**完全都是恶搞嘛！哎……大家……能不能理智一点？算了！都是被BIO感染的人，还谈什么理智呢？**

**1，Lostghost**

像《丧尸肖恩》里演的那样，找辆车我冲，冲不出去扮个丧尸我慢慢磨出去，等解放了再回来养个丧尸陪我打游戏机……（无双：是陪你一起玩真人真尸版BIO吧）

**2，中国战神（无双：这位帅哥的头像是但丁的说……）**





偶是但丁偶怕谁

**3，HAWK**

偶是丧尸偶怕谁！

**4，shandelu2005**

我是大蛇丸，找僵尸来研究！反正我不死！

**5，seabest**

偶们的民警叔叔会冲进boss的地方，横揍一顿，带回警察局。面对记者，boss说：叫他们别打了，我承认我是米老鼠。事情就这样摆平了。（无双：看到这个我笑翻了……）

**6，卫宝宝**

做的事情其实很简单：祈祷——关门——睡觉，当听到敲门声的时候就叫一句：“丫的，我这个月的水费已经交了！”然后继续睡觉。

**7，带你远离尘世**

基本上想要活着出去是不可能了，那只有装出去了，嘿嘿，假扮为电锯男。相信没有丧尸敢过来，安全出城（无双做丧尸状：大家都是出来混的，大哥，何必呢）

### 浪漫型

**以下的朋友一定是电影看多了，或者梦做多了……总之，有典型的好莱坞英雄之感**

**1，斯达（无双：我看过比较猥琐的……）**

我发过《生化危机》的梦，现在还记忆尤心，梦是发生在《生化危机3》的！我做了男主角（但我的样子没变高大，还是一个初二生）地点是在一个打字机的房间（我想在安全的房间才能做到这些事吧）这时我什么武器都没有拿，把坐在一张沙发下的吉尔，（她还穿着恐龙危机女主角的衣服咧）搂入怀中（就像铁达号电影情景）然后慢慢地把头靠近她迷人的双唇，之后我们就开始接吻，然后……（以下省去200字少儿不宜的镜头）



以上是我们节选的一些片段，而更精彩的东西，还是请大家登陆http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=26&ID=191685详细观看。

# levelup音乐台曲目

01 星になる（《魔界战记2》主题曲）
02 Startin'（《新鬼武者 幻梦之晓》Opening）
03 Kiss me goodbye（《最终幻想XII》插曲英文版）
04 Rainy day（《新鬼武者 幻梦之晓》Ending）
05 Hopeless Resolution（《女神侧身像 雷纳斯》迷宫BGM）
06 奈落の底にある歪曲（《女神侧身像 雷纳斯》迷宫BGM）
07 花之城（《战国无双2》战斗BGM）
08 川中岛（《战国无双2》战斗BGM）
09 三方原（《战国无双2》战斗BGM）
10 长筱（《战国无双2》战斗BGM）
11 大阪城（《战国无双2》战斗BGM）
12 忠胜（《战国无双2》战斗BGM）
13 I Could Be The One（欧美流行推荐）
14 You（日韩流行推荐）
15 后悔让流星划过（佳文选读）
16 游戏对白赏析（《最终幻想XII》）
17 交响诗《希望》（《最终幻想XII》主题曲）
(1)第一乐章 Overture
(2)第二乐章 March of a Wise man
(3)第三乐章 Road of Hope
(4)第四乐章 Romance
(5)第五乐章 Road of Hope～Refrain





## 歌词赏析

### Startin' 演唱：滨崎步

一体何の為に自分を耻じたりして
ねぇその先には何があるの
仆はまっすぐすぎてすぐにぶつかる君の
そのき方がとても好きだけど

(Dreamin' Startin') いつでも始められる
(Dreamin' Startin') 終わりにだってできる
(Dreamin' Startin') 准备が整ったら
(Dreamin' Startin') あとは君次第

答えなんてない 谁も教えてくれない
もしどこかにあるとしたら
君はもう手にしてる
貫くって决めたんなら 思いきり胸张って
颜を上げる事

他の谁かと君を比べてみたところで
基准が违うし何の意味も无い

(Dreamin' Startin') 君はこの世にひとり
(Dreamin' Startin') 君の代わりはいない
(Dreamin' Startin') それでもためらうんなら
(Dreamin' Startin') それこそ君次第

答えなんてない そんなのどこにもない
ただ今この瞬间だけは 二度ともどるらない信じるって决めたんなら
理想と违う答えも
受け止める事

答えなんてない 谁も教えてくれない
もしどこかにあるとしたら
君はもう手にしてる
貫くって决めたんなら 思いきり胸张って
颜を上げる事

答えなんてない そんなのどこにもない
ただ今この瞬间だけは 二度ともどるらない信じるって决めたんなら
理想と违う答えも
受け止める事

究竟是为了什么，对自己感到耻辱
前面到底有什么？
虽然我喜欢你这种冲前太直
快要撞上的走路风格

(Dreamin' Startin')任何时候都可以开始
(Dreamin' Startin')也可以马上结束
(Dreamin' Startin')只要作好准备
(Dreamin' Startin')接下来就看你的了

答案并不存在，谁也不告诉我答案
如果答案存在的话
你应该已经得手
如果下决心要穿透，就挺起胸膛
抬起头

即使把你和其他人互相比较
但基准不同，所以没有意义

(Dreamin' Startin')这世上你是唯一的
(Dreamin' Startin')没有任何人能代替你
(Dreamin' Startin')如果再感到犹豫
(Dreamin' Startin')那就由你自己来决定吧

答案并不存在，谁也不告诉我答案
但至少现在这时刻是永远无法回来
如果下决心要相信
即使跟理想不同的答案
也要接受

答案并不存在，谁也不告诉我答案
如果答案存在的话
你应该已经得手
如果下决心要穿透，就挺起胸膛
抬起头

### You 演唱：幸田来未

白い息が 冬を告げる
君の街にはもう 雪が降ってる
远く远く 感じるのは
距离なんかじゃなく 心が思う

二人の愿いはいつからかずっと
私だけのものになり
それでも一绪に 居たいのはきっと
弱さなんかじゃないよね

君と见る この景色が
あるならば何もいらない
君がいない この景色は
雪の中で见る 止まった世界

あんなにもそう あの时には
ここにしか幸せ ないと思った
人は谁でも 爱した人を
忘れまた他の人を爱せるの？

もともと合わない 二人がこうして
一つになってたけど
お互い步み寄る 些细な努力を
それが出来なかったんだね

君と见る この景色が
あるならば何もいらない
君がいない この景色は
雪の中で见る 止まった世界

君と见る この景色が
あるならば何もいらない
君がいない この景色は
雪の中で见る 止まった世界

逢いたいよ 逢いたい君に
これからも 忘れられない
この雪と 共に散った
梦い想いを 胸に抱いて

白色的吐息，告知冬天来临
你住的城市已经开始下雪
感觉到离很远
并不是说距离很远，而是心里感到

不知从什么时候开始，两个人的愿望
变成只有我一个人的愿望
不管怎么样就像和你在一起的愿望
这并不代表我脆弱

只要能和你一起看这个景色
其他的什么都不需要
你不在身旁的这个景色
是在雪地上停止的时间

当时还以为
只有在这里才会幸福
任何人都将自己爱过的人轻易忘记
接着去爱上别人吗？

虽然本来就不能在一起的两个人
就这样成为一起
为了两个人逐渐靠近的小小努力
我们没做到这一点

只要能和你一起看这个景色
其他的什么都不需要
你不在身旁的这个景色
是在雪地上停止的时间

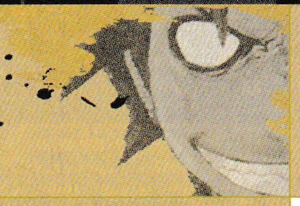
只要能和你一起看这个景色
其他的什么都不需要
你不在身旁的这个景色
是在雪地上停止的时间

想见，我想见你
从今以后也不会忘记你
和这场雪一起消失的
梦想和思念抱在怀里

## 对白赏析（请结合音乐台的CD欣赏）

アーシェ：ラスラ？
**艾雪：**拉斯拉？
ヴァン：あの人(ひと)が见(み)えたのか？王墓(おうぼ)の时(とき)みたいに。
**梵：**你看到那个人了？就像在王墓中看到的一样？
アーシェ：やはりあなたにも……でもどうして？
**艾雪：**你果然也看到了……但是，这是为什么？
ヴァン：変(へん)だよな……オレアーシェの颜(かお)だって，知(し)らなかったぐらいで，王子(おうじ)のことなんて，なんにもわからないのにさ，もしかしたら……オレが见(み)たのは兄(にい)さんだったのかもしれない。
**梵：**真奇怪啊……我连艾雪你都不认识，王子的事情那就更不知道了。难道……我看到的也许是我的哥哥吧。
アーシェ：バッシュから闻(き)いたわ。
**艾雪：**我从巴修那儿听说过你哥哥的事。
ヴァン：降伏间际(こうふくまぎわ)に志愿(しがん)したんだ，马鹿(ばか)だよ，负(ま)けるってわかってのに。
**梵：**他是在要投降的时候自愿参军的。真是个笨蛋啊，明明知道是一场会输的战争。
アーシェ：守(まも)ろうとしたのよ。
**艾雪：**他是想保护什么吧。
ヴァン：死(し)んで何(なに)が守(まも)られたっていうんだ！
**梵：**死了能保护什么！
ヴァン：お前(まえ)は纳得(なっとく)できたのかよ，王子(おうじ)が死(し)んだ时(とき)。
**梵：**我很理解你，我明白王子死的时候你是什么样的心情。
ヴァン：帝国(ていこく)が憎(にく)いとか 仕返(しかえ)ししてやるとか，怨(うら)みばっかふくらんで……
**梵：**我憎恨帝国，想向帝国报仇，我的心中只有怨恨……
ヴァン：けどその先(さき)は全然(ぜんぜん)，どうせなんにもできやしないって，气(き)がついて，空(むな)しくなって。
**梵：**但不管怎样，一切都无济于事了。当我查觉到这件事的时候，心中只留下了空虚。
ヴァン：そのたびに兄(にい)さんを思(おも)い出(だ)して……オレそういうの忘(わす)れたくて，とりあえず空贼(くうぞく)になりたいとか，景气(けいき)のいいこと言(い)ってたんだろうな。
**梵：**这个时候我想起了哥哥……我想忘掉这件事，于是我想的尽是"成为空贼"这些让我心情有些好转的事情。
ヴァン：兄(にい)さんの死(し)から，逃(に)げたかったんだ，アーシェについてここまで来(き)たのも，きっと逃(に)げたいからなんだ。
**梵：**自从哥哥死后，我一直都在逃避现实，开始跟着艾雪来到这里也是为了去逃避。
ヴァン：でももうやめる，逃(に)げるのはやめる，ちゃんと目标(もくひょう)みつけたいんだ，オレの未来(みらい)をどうするか，その答(こた)え，アーシェと行(い)けば みつかると思(おも)う！
**梵：**但我不想再这样下去了，我不想再逃避下去了。我想找到我的目标，我的未来会怎样，我想知道答案，只要跟着艾雪在一起就会找到。
アーシェ：みつかるかな？
**艾雪：**能找到吗？
ヴァン：みつけるよ。
**梵：**能找到。

因为版面有限，更多的歌词请到bbs.levelup.cn的音乐区查询，望读者朋友们见谅。







**一刀** 男，80生人，杂志美术编辑，自幼痴迷漫画、电视游戏。目前是卡饭，偶尔被认为是SEGA愤青。

博客地址
http://blog.levelup.cn/members/yidao/

# 英雄又过美人关 与美女再谈感性话题（养眼美图附送）

[ yidao 发表于 2006-3-31 0:00:00 ]

这是本刀和美女同学的又一次谈话，话题尽管还是围绕男女在两性意识方面的冲突而展开，但本次涉及的具体问题还是颇具代表性的，不妨一看！

美女：一刀哥，你最喜欢什么游戏？

一刀：一般来说，比较对我胃口的应该还是老卡的动作类游戏。但至于最喜欢的，目前不好说。

美女：那比较喜欢的呢？

一刀：比如"《DMC》系列""《VF》系列""《莎木》系列"等都是很喜欢的。

美女："《莎木》系列"我还真没玩过。

一刀：其实《莎木》如果用现在的眼光来衡量，可能就让如今的观众去重温83年版的《射雕》一样，游戏的确经典，怀旧的感觉依然美好，但可能作品本身的瑕疵就看得比较清楚了。

美女：好多人给我推荐了，不下10哥！但是我就是静不下心。

一刀：10个哥？妹妹啊！10个哥哥来疼，怎么可能静下心来啊！哈哈！

美女：……"10个"不是"10哥"啦！不过，你倒让我想到了一个干哥哥。

一刀：怎么？和你刀哥一样集中华民族"勤劳、善良、勇敢、宽厚、仁爱"等传统美德于一身吗？

美女：……是和你一样嘴坏。

一刀：汗，我这叫头脑冷静、思维敏捷好不好？多少丫头想认我当哥呢！有哥罩着，多好！

美女：哼，而且又花心！尽管你们心眼都不坏。

一刀：这最后半句又说哥心窝子里了，舒坦哪！

美女：油腔滑调，难道这就是所谓"男人不坏女人不爱"？

一刀：嗯，一般来说的确如此。这情况男女其实都一样。比如男人们讨论女人的时候，很可能会由衷地赞叹某个女人如何妖艳性感。但女人看来，妖媚起码不是值得推崇的。

美女：那是自然，谁愿意被人说"狐狸精"呢？

一刀：这个词……貌似已经很古老了啊！而女人呢，也喜欢看起来英俊潇洒、风流倜傥甚至放荡不羁的男人，这其中包括那种毫无男人味的小白脸类型。但在多数兄弟的审美中，硬汉才是男人应该有的样子！

美女：这个没有必然性吧？

一刀：不是绝对的，但基本上是普遍看法吧！你看小岛亲自操刀的《MGS3》恶搞小短片中，可怜的小帅哥雷电被整得那叫一个惨，为什么呢？还不是因为这个系列本应该就是一个属于男人的游戏，小岛在跟制作二代时的自己致敬呢！

美女：我讨厌雷电，但Snake那样的胡子大叔也不是我喜欢的类型。

一刀：美女自然挑剔，这个本刀表示理解。其实说到男女观点的偏差，还有一个有趣例子：在看待女性的身材时，男人们往往可能会认为女人应该多少有些肉，以保证手感。而女人自己，则整天担心"我怎么都这么胖了"，再看看人家杂志上的女时装模特都苗条得跟衣服架子一样，于是就嚷嚷着"我要减肥！"

美女：只是你喜欢有肉的嘛！骨感美人还不是也很流行？

一刀：成熟男人的话，多数还是喜欢有些肉的。这个是我做了调查后的结果。

美女：哦，可能吧。但是也有人说成熟男人不能碰哦！

一刀：啊？我记得上次你还说你喜欢成熟男人来着。

美女：书上写的。

一刀：那书上总应该有立论的依据吧？是说成熟男人太世故还是怎么的？总要有原因啊，否则会欠缺说服力的。

美女：我们上次谈到过的，成熟男人因为成熟所以知道爱情不是他生命的惟一。所以，对多数年轻女孩来说，成熟男人是不敢随便乱碰的。

一刀：……那看来我要再次注意，防止成为成熟男人了。

美女：不能太成熟。

一刀：否则会被阁下唾弃地。

美女：No，No！你误会了，我还是喜欢成熟男人。虽说我不是大叔控，但是我更不喜欢正太。

一刀：是吗？那我还是努力成熟起来吧！

美女：汗，刀哥你到底操什么心呢？不怕嫂子揪你耳朵？

一刀：别误会，主要是本刀觉得自己成熟度高不成低不就，很是尴尬啊。




生日：1980年2月3日／身高：169 cm／三围：B85 W58 H88

美女：表尴尬了，帮我一个小忙好吗？我定期会去某个站点下载图片，今天连不上了，你帮忙试一下，好吗？

一刀：这显然没有问题啊！不过我想问……要下哪方面的图啊？别告诉我说是帅哥壁纸。

美女：我怎么可能喜欢帅哥……

一刀：那难道是大叔或美女？

美女：当然是美女啊，还有loli。

一刀：很奇怪啊，为什么会有部分女孩子不喜欢看帅哥呢？

美女：为什么要喜欢呢？我对男人的相貌向来无视的，何况动漫。

一刀：喜欢看帅哥应该是女性天生的本能吧？正如男人喜欢看美女。

美女：呃……你不得不承认 世界上就有那种不是很看重外貌的人。

一刀：不，我不是这个意思。我是说，本能上，会有冲动认为帅哥看着舒服些。这个和看重不看重还是两个层面的问题。

美女：唔，那倒没错。不过我还是对看男人没什么兴趣，尤其是动漫的。

一刀：了解了，女人真的是很复杂的事物啊！看来本刀仍要坚持活到老，学到老的原则啊！

美女：那是自然，呵呵！你连得到那站点吗？

一刀：貌似我也人品了，不行。

美女：那算了，估计是那站的问题，今天不下图了。

一刀：人生嘛！是不是？对不对？

美女：……这个怎么扯到人生了？

一刀：这是我们现在惯用的感叹，适用于几乎所有心情郁闷的情况。比如被领导批评，被扣奖金等。

美女：跟刀哥聊天怎会郁闷呢？

一刀：汗，没帮上丫头的忙，心里不好受啊！

美女：这有什么好难受啊？你太认真了吧。

一刀：呵呵，开玩笑而已啦，我就是不能看别人对我好，对我好我就加倍报答人家。

美女：我没做什么吧？

一刀：上次我们的谈话，涉及那么多隐私问题，你都不介意跟读者分享，这可是帮我大忙呢！

美女：汗，这没什么吧，很正常的讨论，况且你的保密工作也很到位。

一刀：哪里，我欠你人情，改天买游戏送你。

美女：刀哥太客气了，你这样会让人家有些不知所措啊，呵呵。

一刀：呵呵，别不知所措，和谐社会嘛，我为人人，人人为我。

美女：和谐社会……您老的跳跃思维……话说刀哥，你还不回去睡觉啊？都要天亮了哦。

一刀：嗯，马上就闪了。其实我是想多陪你一会儿。

美女：没事没事，明天陪我一样的。不过以后不能让你这么晚还不睡觉。

一刀：我无所谓啦，乖。

美女：身体要紧，别趁着年轻随意糟蹋，来摸摸头，早点去休息吧！

一刀：嘿嘿，摸我头，那我就吻你脖子了哦！

美女：呃……止めて～

一刀：哈哈，我先闪了，你也不要再熬太晚了，就跟你刚提醒我的那样，注意身体，保证充足睡眠。Bye！

美女：晤晤おやすみなさい。




生日：1984年1月1日／身高：161 cm／三围：B80 W60 H85

阅读全文（874） 回复（253） 引用通告（011）





**游戏机实用技术、游戏·人、掌机王、ACG工作室编辑受邀共同参加levelup.cn周年庆餐会…**

# levelup.cn 周年庆

说句实在话，这一年来，最值得感谢的，还是大家的热情支持和奉献；其次应该感谢的是各兄弟媒体平台的支持，最后才是我们各位网站编辑的工作。所以今年这次深圳周年餐会，与其说是对网站工作人员的慰劳，真不如说是对大家一年以来伴随levelup一起成长的感激。

在levelup.cn的第二个三百六十五天里，我们还有很多工作要做，levelup.cn还会有许多新的变化。我们的诸多不足之处，还有待改进，也等着各位朋友的评判。我们会把更多的热情投入到levelup.cn的建设（听起来这么像官话^–^,不过确实是真的。），明年levelup.cn的两周岁聚会，我们还想邀请一些能来总站的朋友，大家共进晚餐，希望这愿望能实现！天下玩友是一家！

最后送给大家一句最近听到的话，感觉很受启发，这话是从李开复那儿听来的——有勇气改变可以改变的事情，有胸怀接受不可改变的事情，有智慧来分辨两者的不同。

—— Hikaru　2006.3.26

levelup.cn

论坛一周年征文活动正在进行中，下期《levelup 游戏城寨》将选登部分文章。
http://bbs.levelup.cn/bbs/dispbbs.asp?boardID=5&ID=191396

FINAL FANTASY® XII

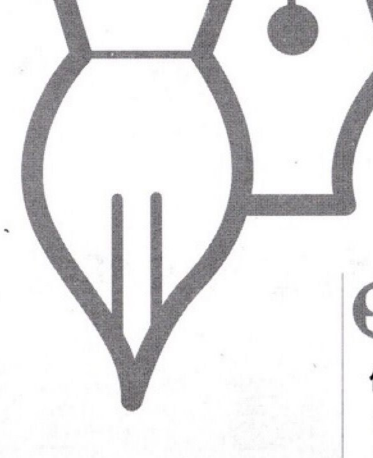



ISBN 7-89491-457-6
9 787894 914576 >

3
LeveL
2006.4B

# 4月15日见！

请寄回读者调查表，参加当期四台主机大抽奖！






# 读者意见反馈表

## Step1 我要说的话

**你认为《levelup 游戏城寨》(含CD)上最喜欢的栏目是什么？**

☐ levelup News　☐ 特稿　☐ 烈舞阿婆
☐ Game Express　☐ levelup 私房话　☐ 一刀侃死你
☐ Up Guide　☐ Web Show　☐ 开心小栈
☐ 美优馆　☐ 动漫游　☐ 新作发售表
☐ 游话好好说　☐ 全民大图鉴　☐ levelup 音乐台

**你认为《levelup 游戏城寨》(含CD)上最不喜欢的栏目是什么？**

☐ levelup News　☐ 特稿　☐ 烈舞阿婆
☐ Game Express　☐ levelup 私房话　☐ 一刀侃死你
☐ Up Guide　☐ Web Show　☐ 开心小栈
☐ 美优馆　☐ 动漫游　☐ 新作发售表
☐ 游话好好说　☐ 全民大图鉴　☐ levelup 音乐台

**你认为《levelup 游戏城寨》内文游戏部分的比重是否合理？**

☐ 应该再多一些　☐ 应该减少一些　☐ 应该保持现状

**还有什么要对我们说的话吗？**




## 我的信息

姓名：

出生年月：

性别：

levelup.cn 注册ID（很重要）：

联系电话（很重要）：

EMAIL：

邮政编码：

联系地址：

收件人：

LEVELUP 游戏城寨

游戏／网络／音乐互动志

更多意见和建议，请到《levelup 游戏城寨》反馈页提交：
http://www.levelup.cn/levelupbook





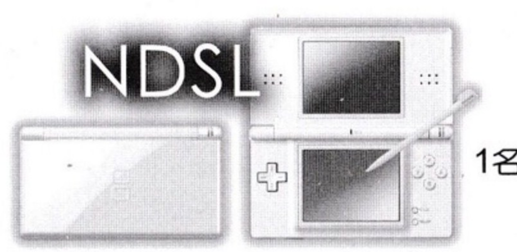

Step2

# 邮寄调查表

地址：兰州市邮政局雁滩分局66号信箱
收件人：《游戏城寨》编辑组
邮编：730010

## 寄回调查表即可参加当期四台主机大抽奖










请在4月20日之前寄回调查表（以邮戳时间为准），
获奖名单将在《levelup 游戏城寨》 Level 4 及 levelup.cn 上公布。

